НИКИТА ГЕРАСИМОВ

КЭП

2016

SHOUT
SHARE
IT

Annotation

Космос. Капитан эсминца, который промышлял контрабандой, но в результате происшествия, повлекшего за собой множество смертей, был приговорен к десятилетнему пребыванию в виртуальном мире. Где год идет за шесть, а болевые ощущения усилены в четыре раза, по сравнению с обычными.

- Никита Герасимов
  -
  - Глава 1
  - Глава 2
  - Глава 3
  - Глава 4
  - Глава 5
  - Глава 6
  - Глава 7
  - Глава 8
  - Глава 9
  - Глава 10
  - Глава 11
  - Глава 12
  - Глава 13
  - Глава 14
  - Глава 15
  - Глава 16
  - Глава 17
  - Глава 18
  - Глава 19
  - Глава 20
  - Глава 21
  - Глава 22
  - Глава 23
  - Глава 24
  - Глава 25
  - Глава 26

Никита Герасимов
Кэп

Вроде все ляпы исправил.Выношу на суд окончательную версию!

Глава 1

Позвольте представиться Меня зовут Таутин 72 и я являюсь, точнее являлся капитан — пилотом неплохого эсминца арварского производства- дешево и сердито. Серьезное бронирование, неплохое вооружение и объемные трюмы, в которых частенько находил себе место неучтенный таможней груз. Ну а что, многие капитаны грешат контрабандой, неплохой способ заработать лишнюю копейку не сильно рискуя. Вот и я крутился как мог- чего только в моих трюмах не было, начиная от оширской травки и заканчивая образцами тяжелого арварского вооружения. Я делал хороший бизнес стараясь не вылезать за черту, но от последнего предложения отказаться было невозможно. Со мной связался старый приятель по летной академии, Эски, перед которым у меня был должок, и предложил неплохо подзаработать, и когда я говорю «неплохо» это значит в пятикратном размере. Кто же знал что ящики, которые он загрузил на борт, были битком набиты ненормальными культистами из секты Илгуса Всемогущего, которые планировали взорвать причальную станцию на Веге 21. Впрочем, почему планировали- у них все получилось.

Виноватого искали не долго, новости о взрыве настигли меня на точке выхода из системы, опередив группу захвата на пару часов. Если эти два часа у меня были какие-то иллюзии относительно своего будущего, то с приходом десантного бота они развеялись как дым.

Несмотря на то, что я, как законопослушный гражданин, по первому требованию диспетчера заглушил двигатели и передал управление системному искину, ворвавшиеся устроили настоящий штурм по всем правилам воинского искусства. Администратор системы, опасаясь реакции метрополии, решил долго не заморачиваться и своим приказом объявил меня пособником террористов и организатором взрыва, унесшего жизни более чем 20 тысяч разумных. Реакция населения Веги 21 оказалась предсказуемой; даже если бы меня судили и оправдали, доброхоты из числа космических рейнджеров или просто идейных мстителей не позволили бы мне выйти живым из системы.

Так что теперь я, преступник 1 ранга Таутин 72, гражданин Федерации Нивей третьей категории, жду когда консул Федерации отработает те 40 миллионов кредитов, что я выручил за продажу своего эсминца…черт, хитрые дилеры понимая безвыходность моего положения сильно понизили его реальную стоимость. Еще неделю назад за мой корабль на торговой

площадке Веги21 с радостью бы отдали все 80, а то и 90 миллионов. Чертовы шакалы. Все то что я создавал своим потом и кровью, неоднократно рискуя жизнью во фронтире, рухнуло из за неудачной сделки, от корабля мне остался только искин 8 класса «Грегор».

Разумеется после этого события я неоднократно пытался связаться с заказчиком, но…ищи ветра в поле. Подозреваю что ему прочистили мозги, сколько помню Эски, он всегда относился с иронией ко всякого рода религиям и сектам, в этом мы были похожи. Чертова система, как чувствовал что добром этот рейс не закончится, но повелся на старую дружбу, подкрепленную неплохими деньгами. Злость сменялась тоской по утраченному будущему, потом накатывала апатия, после которой снова всплески злости, и все по новой. Если консул Федерации сможет вытащить меня из этой задницы, я готов…да черт возьми я готов на все! Опоздай он на неделю, и спасать было бы уже некого, но слава Уршу он успел…полагаю меня бы казнили в «священном пламени» — это такой местный обычай- заживо сжигать преступников. В общем когда обо мне наконец вспомнили, я был на грани нервного срыва, продвинутая нейросеть конечно помогала мне, удерживая от глупых поступков, потому что каюсь, ждать решения наспех собранной судебной комиссии порой становилось совсем невмоготу, и хотелось оборвать душевные терзания.

Я вспоминал размеренный голос консула, человека аристократичной внешности с военным прошлым, и решал дать ему шанс спасти меня… В нашей беседе через голонет он пообещал как можно скорее вылететь на Вегу21 и зачем-то рассказал о тех событиях, что ему довелось пережить, будучи полковником в конфликте с Директоратом Ошир. Тогда я истерил, мне хотелось услышать о том, что меня ждет, мне была нужна надежда на спасение. Только спустя неделю я понял, зачем он мне рассказывал, как месяц дрейфовал в неисправной спасательной капсуле среди обломков Нивейской флотилии, без надежды на спасение, рассчитывая только на себя. Каждый раз как в мою голову приходили мысли о самоубийстве, я вспоминал холодный взгляд его глаз, взгляд человека, пережившего ужас куда больше моего, мне становилось стыдно за свою слабость, и я боролся.

И вот наконец, спустя две недели в одиночной камере без всякой связи с внешним миром, раздался презрительный голос конвоира, сопровождаемый тычком шокера в подреберье, пригласившего в судебный зал.

Привести себя в порядок мне возможности не дали, и я

предстал перед судебной комиссией в составе пяти человек во главе с тем самым системным администратором что объявил меня террористом, как был- грязный, небритый и окруженный облаком непередаваемых ароматов. Я понимал что моя судьба уже решена, и пытаться оправдаться было бесполезно, и если по пути в зал я судорожно пытался придумать что мне может помочь, какие слова смогут доказать мою непричастность к этому инциденту, то сейчас, скованный наручниками и окруженный плотным строем тюремной охраны, я ощущал только пустоту. Словно выгорел изнутри, на все было наплевать.

Так что представьте мое удивление когда я понял что меня приговаривают к…игре. Сперва я подумал что это моя недели уж две как протекающая крыша дает о себе знать, но оказалось я не ослышался- приговор звучал странно и абсолютно непонятно- заключение на десять лет в какой то онлайн игре полного погружения, с ограниченным аккаунтом и без возможности УДО. Подвох был, его не может не быть, но я откровенно не понимал откуда его ждать- это же игра! Всего десять лет игры, и я свободен! Никогда не увлекался онлайн играми, у меня на это просто не было времени. А теперь благодаря собственной неосторожности мне предстоит ближайшие годы провести в одной из них. Я знаю что существует практика, когда одаренные, то есть люди, обладающие какими то способностями, проводят все свое время в таких вот онлайн играх, пока их дар используют, и это очень неплохо оплачивается…в общем в моей голове царил сумбур.

Судебное заседание транслировалось на всю планету, думаю и на систему тоже, так что легко отделаться я не ожидал, люди не поняли если бы меня, террориста, ненормального сектанта и убийцу, наказали игрой на десять лет. В общем, я готовился к худшему. Уже потом, когда меня отвели в специально оборудованный номер, дали помыться и привести себя в порядок я смог подробно прочитать приговор, и вот тут- то я понял глубину той задницы, в которую попал.

Консул смог настоять на смене приговора со смертной казни на заключение, но вот условия этого заключения… Перечислю самые «вкусные» моменты: время в игре идет своим чередом, и 10 реальных лет превратились в 60 виртуальных лет. Далее, в игре присутствует возможность уменьшить болевые ощущения, некоторые игроки поднимают это значение до максимума в 200 %. Так вот мне каким-то образом увеличили этот порог со стандартных 100 до 400 процентов…но это еще не все- так же я как заключенный был лишен даже тех маленьких радостей, что игра была готова предоставить рядовым игрокам, я говорю о

разного рода удовольствиях.

Все то, что доставляет телесное удовольствие в игре теперь проходит мимо меня, ощущения уменьшены с обычных 100 до мизерных 10 процентов. А это значит что будучи в игре и попав под дождь я окажусь будто под градом…и это в течение 60 лет. С ума сойти, эти садисты таки нашли, как сделать мое заключение незабываемым.

Пока я сидел с потерянным видом, пытаясь представить что же меня ждет в будущем, дверь комнаты, в которой я знакомился с приговором открылась и зашел Консул. Я торопливо вскочил с кресла, в моей голове тут же промелькнули десятки претензий и вопросов, которые рвались наружу, я попытался подавить этот порыв, понимая, что сейчас у меня будет время во всем разобраться и получить информацию, так сказать, из первых рук. Но сдержать эмоции все же не удалось и приглашающий жест вышел нарочито церемонным. Консул предпочел не обращать на это внимания и осторожно уселся в предложенное кресло. Я же остался стоять на месте, силясь сфокусировать взгляд на собеседнике.

Он виделся мной существом из другого мира, привычного мне, но такого далекого теперь. Мира, в котором места для Таутина 72 больше не было, на меня накатила волна бессильной злобы на этого влиятельного и богатого человека, для которого я всего лишь очередной проблемный гражданин, и Харш с тем, что я угрохал на него кучу денег, их мне было уже не жалко, за две недели я успел свыкнуться с мыслью о их потере. Больнее всего было осознавать что после, когда он будет покупать своей жене, любовнице или черт знает кому новую цацку за мои деньги, обо мне он даже и не вспомнит. Теперь, стоя напротив этого холеного и надменного чиновника, я понял что ему на меня наплевать. Тишину кабинета неожиданно прервал его голос, такой же каким я его помнил по связи через голонет- размеренный и успокаивающий:

— Рад видеть Вас в добром здравии, гражданин. Надеюсь, я не помешал? — он указал глазами на бумаги, что я разбросал на столе. Весь его вид выказывал живейшее участие, желание хоть чем-то помочь мне. Я вымученно ухмыльнулся:

— Прекратите это уже, плавали, знаем. Вы сделали все что могли, я вам премного благодарен за это. Давайте обойдемся без ненужной фальши и ханжества, а то тошнит.

Консул удивленно вскинул бровь:

— О чем это вы? Я тут для того чтобы помочь Вам. И я сделал все от меня зависящее для облегчения приговора. — он поднял ладонь перебивая зарождающийся во мне протест, — постойте,

постойте. То что вы читали перед моим приходом- это правда, но это не вся правда. Как вы понимаете, отношения у Федерации Нивэй и Директоратом Ошир на данный момент далеки от идеальных, они все еще вспоминают о конфликте на Церее трехлетней давности, а это соседний сектор, не так далеко отсюда. Так что вы в какой-то степени оказались не в том месте и не в то время. — Он беспомощно развел руками; — с этим фактом я сделать ничего, к сожалению не могу. Но у меня для вас есть и хорошая информация: как вы должны знать, Федерация Нивэй является одним из лидеров в области разработки онлайн игр полного погружения. И хоть я в этом не силен, не мой профиль, знаете ли, — Он смущенно улыбнулся; — но мои внуки очень этим увлечены- каждый месяц новая игрушка, а уж понять о чем они разговаривают…этот сленг, гм… — Он поднял глаза на меня, и видимо понял что мне глубоко побоку на его прекрасных внуков, на их увлечения и их жизнь в общем.

— Я рад что у вас, Консул, такие замечательные внуки, у которых такое замечательное хобби…но Харш его дери- я не понимаю при чем тут я?! Мне приготовили полвека персонального ада, из которого не выбраться как не крутись, а вы мне рассказываете о… — Я попытался сглотнуть ком в горле и, схватив стакан с водой со стола, одним глотком опрокинул его в себя.

— Прошу меня простить, забылся… — Извиняющимся тоном проговорил Консул. — Вернемся к делу. С момента Вашего прошения об участии Федерации Нивэй прошло уже две недели, и пока я летел на Вегу21, специалисты пытались облегчить Ваше наказание за тот взрыв, и хочу заметить…

— Эй, эй! Постойте, я уже говорил вам, что никакой я не террорист, и что о грузе мне не было известно ровным счетом ничего! По накладным там точная электроника, какие-то системы наведения, если не ошибаюсь! Мной просто воспользовались, неужели никак нельзя докопаться до правды?! Неужели вы мне не верите?!

Консул снисходительно улыбнулся:

— Ну вы же понимаете что ничего уже не докажешь… Системный администратор, спасая свою шкуру, представил все в таком свете, будто вы чуть ли не правая рука Илгуса Всемогущего, и действовали по его прямому указанию, а к этой секте на Веге21 все таки прохладное отношение, мягко говоря. Да и Церея… — задумчиво пробормотал он. — Кстати, вы в курсе что по местным новостям только Вас и показывают? Давайте-ка я продемонстрирую; — он достал из нагрудного кармашка миниатюрный голопроектор, и, положив его на поверхность

стола, активировал.

Я увидел студию, в которой девушка- диктор в национальном оширском костюме, бурно дискутировала с каким-то толстяком о допустимости политеизма в цивилизованном обществе. Толстяк вяло отбивался от ее нападок — складывалось ощущение что он куда-то опаздывает, но от излишней скромности не решается об этом сказать. Наконец, в качестве очередного довода в пользу монотеизма ведущая сослалась на психическую неуравновешенность сектантов, и их фанатичную преданность своим духовным лидерам, в этот момент на весь экран выплыла моя перекошенная физиономия, с пеной у рта кричащая о том, что Илгус покарает всех неверных и наказание грядет. Откровенная подделка, голос абсолютно не мой, в некоторых особо эмоциональных моментах речи у актера даже прорезался легкий оширский акцент, но внешне очень похож.

После показали нарезку якобы с визоров десантников, штурмующих якобы мой эсминец, пробивающихся через бесчисленные толпы боевых дроидов и, наконец, берущих якобы меня в плен. Причем я был наряжен в нелепую мантию с нашитыми звездами и оборонялся с помощью кальяна, источающего клубы зеленого дыма. Финал… Затем кадры разваливающейся на части причальной станции, многочисленные вопли в эфире под тоскливую мелодию, и снова студия, где ведущая, уже без толстяка, украдкой вытирает слезы и с придыханием говорит о необходимости усилить оборону для предотвращения подобных инцидентов. И диктует номер счета, на который патриотичные оширцы должны перечислять средства для обеспечения этой самой обороны…

Консул откинулся на спинку кресла, скрестив руки на груди:

— Это официальная версия событий, предоставленная нам властями Веги21. Вообще- то я даже не ожидал, что Вас удастся отвоевать у этих… — он пожевал губами: — этих бюрократов. Ах да, я говорил о том чего мы добились помимо смены меры наказания… Так вот, игра, в которой вам предстоит провести заключение является новинкой на рынке развлекательной индустрии, ей всего несколько лет, и это разработка Нивэйских игроделов. Разумеется, никакой помощи от администрации Вам ожидать не следует, это запрещено. Но облегчить себе участь игровыми методами вполне реально, и на этой флешке; — он жестом фокусника извлек откуда-то пластиковый прямоугольник и положил его на стол, — имеется все для этого необходимое, прошу ознакомиться как можно тщательнее. Эти знания спасут Вашу игровую жизнь, и не раз. — Он откинулся в кресле и довольно улыбнулся, будто к многократному спасению моей

жизни приложил руку лично он со своими внуками.

Я нерешительно взял карту памяти:

— И это все? Все чем вы можете мне помочь? Несколько ободряющих фраз и эта флешка с какими- то непонятными данными?! — чувство что меня смяли и выкинули вернулось стократно, ноги подогнулись и я едва успел опереться на стол чтобы не упасть. Стакан, неосторожно задетый мной опрокинулся и медленно покатился по столешнице к краю…как и моя жизнь. Я поднял взгляд на Консула:

— Вот так? Вот так кончится моя жизнь? На Веге, в роли презираемого преступника- наркомана? Это то, чего я достиг за тридцать лет? Это- оно?

Мне было уже плевать на все, хотелось просто сесть и умереть, сила воли, которая держала меня над пропастью вдруг стала такой ненадежной опорой, и я провалился вниз…

Глава 2

Бум — бум — бум — бум… Голова раскалывается, как после знатной попойки, вставать нет никакого желания. Я попытался открыть глаза, но открылся только один, и в него тут же вонзился ярчайший луч света. Второй оказался залеплен непонятно чем. Из горла вырвался сиплый хрип побитого жизнью бомжа наркомана при смерти.

— Твоюжежмать…что со мной…где я? — глаз привык к свету и я стал различать очертания окружающих предметов, а они, эти самые очертания медленно но верно проплывали мимо меня. Неожиданно сзади раздался матерный вопль и кто-то воткнул мне в поясницу нож, отчего второй глаз резко открылся и я наконец пришел в себя.

Резко развернувшись я автоматически попытался нащупать кобуру с трещоткой на бедре, но пальцы скользнули по коже. Попытка связаться с помощью своей нейросети хоть с каким- то устройством провалилась по очень простой причине- она не отзывалась на запрос. А вот это уже плохо, очень плохо, потому как без нейросети…в этот момент я, наконец, смог осмыслить картину, что открылась у меня перед глазами.

Я находился в повозке вроде тех, что используются аборигенами на отсталых планетах. Ее тянул за собой какой- то диковинный зверь с перекрученными вокруг головы рогами и несколькими хвостами, покрытыми костяными, по — видимому, пластинками. Мы двигались по разбитой дороге в сторону поселения, которое уже выглядывало из-за ближайшего поворота. Первое что несомненно привлекало внимание, это мои соседи по повозке- трое мужчин диковатого вида. И сейчас они как раз шумно выясняли отношения. Стараясь не привлекать их внимания, я ощупал поясницу, но следов крови не обнаружил, впрочем, это не принесло облегчения — головная боль снова дала о себе знать. Тут один из попутчиков решил перейти от слов к делу, и резко двинул оппонента ногой в пах, отчего того согнуло пополам, и ловко парировав выпад третьего вывернул ему руку, отчего последний с воем упал на колени. Я присмотрелся к этому медведю- здоровенный, около двух метров роста хмырь, наголо стриженый, один глаз прикрыт тряпкой, под которую ныряет глубокий, ужасающего вида шрам. Одежда на нем, как и на остальных пассажирах, включая меня, состояла только из рваных бриджей. Он взглянул в мою сторону и махнул головой, как бы приглашая поучаствовать, но я отрицательно покачал головой и прижался к борту телеги, пытаясь приноровиться к трясучей езде.

Всем своим видом я старался показать как этот инцидент мне неинтересен, чем заслужил презрительное ворчание со стороны медведеподобного мужика. Краем глаза я наблюдал как он пару рад дал ногой под дых лежащему на дне мужику, я его обозначил для себя «рыжий» по цвету косматой бороды, а вот тот третий, кому бугай отвесил оплеуху, посоветовав держаться правильных парней в целях взаимопомощи, заинтересовал меня своими ушами- они у него были удлиненные и заостренные на концах. Я припомнил, что подобное видел на одной из планет арварских рабовладельцев, мода что-ли такая. Чемпион повозки сел на дно, отпихнув ногой скулящего Рыжего, и с интересом взглянул на меня:

— Слышь, чудак? Ты чего молчишь? Тебе язык вырвали что-ли?

Нужно было вливаться в коллектив, и судя по всему мне повезло проходить эту процедуру в «щадящем» режиме:

— Да нет, просто в горле пересохло. А где это мы? — я с показным любопытством принялся ветреть головой. Верзила задумчиво подергал металлическую цепь, которой был прикован за щиколотку к повозке, как и все остальные «пассажиры», и исподлобья глянул на меня:

— А ты типо не в курсе, да? Мы, друг мой дорогой, едем в каменоломни, королевству нужен гранит, и мы будем его добывать. Ты что, спал когда приговор читали? — он подозрительно прищурился: — Какой-то странный ты. Не люблю странных, от них всякого можно ожидать…

Я тут же поспешил развеять его опасения, не хватало еще оказаться третьим телом на дне повозки с отбитыми причиндалами:

— Что ты, просто устал, перенервничал, со мной такое бывает.

В мою голову наконец пришла мысль о том что окружающий меня мир как- то не так ощущается, да и мое тело…было каким-то не моим- пропали шрамы на ребрах, приобретенные в первом моем серьезном бою в космосе, черт, я ведь специально их не выводил- хвастался шлюхам что это след от когтей пещерного харша…

Неужели я уже отбываю свое наказание? В качестве проверки я ущипнул себя за предплечье…о чем тут же пожалел- ощущения были будто кожу прижгли раскаленным дулом бластера. Только то, что я был готов к подобному, помогло не заорать. Вдали замаячила тень безысходности, преследовавшая меня последние дни, но неожиданно пульсирующая боль прошла, словно ее и не было. Больно было примерно секунду, и я сделал вывод что при

прекращении воздействия исчезает и боль. Эта новость меня порадовала, я был не знаком с игровой механикой и ожидал, что ушиб без должного лечения будет долго напоминать о себе, а тут такой сюрприз! Настроение, секунду назад готовое провалиться в преисподнюю, увидело свет в конце тоннеля. Выходит, чтоб не испытывать боль мне нужно меньше подставляться под удары… или что тут может служить источником боли…

Кстати, если это игра, то где-то должен быть и игровой интерфейс, верно? Только я подумал об этом, как передо мной проявилась висящая в воздухе 3D таблица:

Имя персонажа	Кэпэкса Эко Вега21				
Опыт	0	500		Дополнительные характеристики	
Раса	Человек			Защита от магии огня	0
Класс	Заключенный			Защита от магии воды	0
Главная профессия	Не выбрано			Защита от магии воздуха	0
Уровень персонажа	0			Защита от магии земли	0
Жизнь	300, 0,5% мин			Защита от ментальной магии	0
Энергия	300, 1,5% сек			Защита от божественной магии	0
Бодрость	150			Защита от яда	0
Характеристики	Опыт	База	Вещи	Вторичные профессии	
Сила	0%	3	0	-	-
Ловкость	0%	3	0	-	-
Выносливость	0%	3	0	-	-
Интеллект	0%	3	0	-	-
Мудрость	0%	3	0	-	-
Харизма	0%	3	0	-	-
Не выбрано	0%	0	0	-	-
Не выбрано	0%	0	0	-	-
Не выбрано	0%	0	0	-	-
Свободных очков характеристик			9	-	-
Навыки					
-		-	-		

Кэпэкса Эко Вега21…я уже слышал это имя в новостях, которые смотрел с Консулом. На диалекте Веги21 это слово буквально обозначало «убийца невинных Веги21». Замечательное имя мне дали, сразу понятно, что к чему.

Под таблицей находилось несколько других вкладок, большинство из которых было неактивными. Я решил разобраться с ними попозже, так как заметил в верхнем уголке таблицы мигающую пиктограмму непрочитанных сообщений с цифрой 2. Наверняка от администрации игры… Так и оказалось- в первом сообщении было приветствие от создателей игры и цветистые пожелания приятной игры с ненавязчивой рекламой других продуктов компании. Я по диагонали просмотрел текст, и закрыл окно.

А вот второе сообщение было от Консула. В нем он пояснял,

что пока я был без сознания, меня поместили в капсулу длительного погружения, и что всю информацию с той флешки, о которой я уже успел забыть, он перенес в мой игровой журнал.

М — да, вот тебе и справедливость- положить беспомощного человека в пластиковый гроб на 10 лет; точнее на 60 лет. Теперь для меня единственная реальность- та что окружала меня, и нужно было привыкать к ней как можно скорее, если я не хочу сойти с ума.

Я постарался выбросить из головы пораженческие настроения, и огляделся по сторонам- поселение, окруженное каменной стеной было уже в двух шагах, и вот наконец телега въехала через настежь распахнутые двустворчатые ворота на территорию рудника, и со скрипом остановилась у грубой кладки стены. Тут уже стояла одна телега, как две капли воды похожая на ту, из которой нам приказал выгружаться подошедший охранник. На нем был одет панцирь из толстой кожи, металлические поножи и наручи; все это крепилось каким- то хитрым образом с помощью множества тонких кожаных ремешков. На них же висел короткий меч, лезвием просунутый в металлическую петлю так, что металл лезвия оставался открытым.

Выбираясь из повозки я удивленно подумал что игры, копирующие реальный мир, причем судя по всему довольно отсталый, пользуются большим спросом. Этого я понять не мог. Нет, тут и воздух чище, и трава зеленее, и возможность погибнуть не грозит, но все же… Охранник выстроил нас четверых по росту, и критически оглядел, брезгливо кривя губы:

— Очередное гнилое мясо…эй, ты, толстяк! — он ткнул пальцем в верзилу, стоящим первым в строю, — Ты чего такой огромный, неужели мамка с пещерным огром согрешила? Ахахаха!

Он постоял секунду, ожидая реакции, и не дождавшись, повернулся к ушастому- второму в строю:

— А тут у нас кто? Длинноухий ублюдок…ненавижу ваше племя- слишком много мните о себе. Тут ты никто, и звать тебя никак, ты понял, выблядок?! Я за тобой буду присматривать, и как только ты совершишь ошибку… — он кровожадно оскалился.

Следующим в строю был я, рыжий мужик едва доставал своей макушкой до моего плеча. Стражник впился в меня взглядом, видимо пытаясь найти в моей внешности что то, к чему можно прицепиться, но не находил, а я старательно отводил от него взгляд. Наконец он сплюнул мне на штаны, пробормотав, что такое гнилое мясо попадается раз на миллион, и шагнул к рыжему. Окинув его презрительным взглядом он покачал головой и отошел в сторону:

— Бесполезное сборище мусора… Учтите, тут вам не курорт- это каменоломни, принадлежащие его королевскому величеству Дарию Щедрому, и вам еще долго предстоит отрабатывать свои грехи в этом замечательном месте! Я должен был вас ввести в курс дел тут, на шахте, но смотреть на ваши гнусные рожи выше моих сил, так что шагом марш в казарму, — он махнул рукой в направлении искомого строения, — местные вам все расскажут, — он на несколько секунд замолчал, выжидающе глядя на наше неуверенное топтание на месте, — Чего стоим, кого ждем? Я сказал марш! Живо!

После этой энергичной короткой отповеди он развернулся и пошел прочь, бормоча ругательства.

Бородач тут же засеменил к баракам, оглянувшись на нашу тройку. Но никто не пошел вслед за ним, хотя лопоухий и дернулся. К моему удивлению он не стал догонять рыжего, а повернулся к здоровяку:

— Я с тобой лучше. Примешь в команду?

Тот весело взглянул на него:

— Быстро схватываешь, эльф, хвалю. Думаю проблем ты больше доставлять не будешь, так что добро пожаловать, — он протянул ему ладонь, — меня Наот — тал зовут, а тебя не Хренодриель случайно? — засмеялся он своей шутке. Эльф замотал головой:

— Меня Арден — ил — Урш зовут, из Дома Светящегося Мха… Я могу быть полезным, я- бета! — он встал в позу, преисполненную достоинства. Мы с Наот — талом переглянулись, я пожал плечами в ответ на его молчаливый вопрос и повернулся к Ардену, почитателю святого Урша:

— Слушай, а бета это кто? Какая то важная шишка?

В ответ он сардонически хмыкнул, прикрывая рот кулаком, но увидев наши суровые взгляды, посерьезнел:

— Бета, это бета- тестер, знаю про эту игру очень многое- я в нее уже седьмой год шпилю. Так что если есть какие то вопросы, можете обращаться ко мне- бета плохого не посоветует.

Я кивнул, уважаю людей преданных своему дело и любящих его. Но Наот — тал был настроен не так оптимистично:

— Раз ты такой умный, тогда как очутился на каменоломнях? Или может это часть какого- то хитрого плана? — он скептически прищурился.

Эльф опустил голову:

— Иногда быть слишком умным вредно…Я решил использовать одну фичу- оказалось это был баг. А все тестеры подписывают договор, по которому они обязаны докладывать о таких случаях…я не сказал, вот и поплатился. Правда непонятно

почему на каменоломни- я рассчитывал максимум на социальные работы… Жалко что уже пофиксили. — ушастый мечтательно возвел глаза к небу.

Снова этот жаргон, вроде и по- нашему говорит, а непонятно. Но судя по взгляду верзилы, он понимал что к чему.

— А тебя как звать, болезный?

Это было адресовано уже мне.

— Тау…эээ…то есть Кэп, теперь уже Кэп.

Широко улыбаясь Наот кивнул мне, махнув рукой в сторону казармы, напротив которой собиралась группа заключенных, и как танк попер вперед:

— Ну что, пора узнать о местных порядках, парни! Вперед!

Глава 3

Я внимательно осмотрелся: большая и пыльная площадь была окружена каменными одноэтажными бараками без оконных проемов и с прямоугольной дырой в стене вместо двери. У каждого такого барака, а их было десять по периметру, стоял разумный, одетый получше остальных. К одному из них мы сейчас и подходили в ожидании инструктажа. Как пояснил Арден, те заключенные, что добиваются хорошего отношения с администрацией рудника, могут быть назначены смотрителями, в чьи задачи входит контроль над остальными заключенными, как во время работы, так и в остальное время, которого к слову оставалось не так и много. Норма в 10 кусков гранита заставляла трудиться не покладая рук с утра и до вечера в жестком режиме. После такой работы бодрость восстанавливалась с большим понижающим коэффициентом, так что народ предпочитал сразу же ложиться отдыхать. Арден услужливо пояснил очередную тонкость игры- если сесть, то бодрость восстанавливается на 10 % быстрее, а если лечь, то на все 50. Но даже так, у слабых персонажей, бывало, бодрость не успевала восстановиться полностью на следующий день, и нужно было тщательно планировать график добычи руды, чередуя ее с отдыхом.

Многие заключенные щеголяли разного рода увечьями- некоторые были лишены одного глаза, вроде Наот — тала, были немые, были заключенные с уродствами- вроде ожогов на все лицо или отрезанных ушей или носов. Все эти травмы, как пояснил Эльф в ответ на мой вопрос, создавались вместе с персонажем на старте игры, и имели свои плюсы и минусы. Отсутствие глаза прибавляло 10 % бонуса к росту опыта, немота или глухота были втрое полезней, но выгоднее всего были увечья. Из-за них сильно резалась репутация со всеми нипами, вплоть до отрицательных значений, зато бонус заставлял расти опыт наполовину быстрее.

Я мрачно усмехнулся, с моим суммарным бонусом в 410 % тут никто и рядом не стоял. Зато любой зек в перспективе мог получить свою положенную порцию удовольствий, а я пролетаю. Ну да ладно, я и в прошлой жизни не особо гнался за удовольствиями, главным удовольствием было видеть, как развивается моя небольшая частная фирмочка… А уж такого рода удовольствия администрация не может меня лишить.

Арден посетовал на то, что заключенным при генерации персонажа не дают возможности воспользоваться полным вариантом меню создания, и приходится довольствоваться

урезанной версией. По его словам, будь у него доступ к нормальному интерфейсу, он бы такого героя создал- закачаешься. Я на эти выпады в сторону администрации только печально скривил губы: эх, парень- мне бы твои проблемы…

Кстати, о создании персонажа- помнится у меня где-то в игровом журнале должны быть инструкции по созданию такого персонажа, который облегчит мою жизнь в заключении. И действительно- довольно объемный текстовый файл начинался со слов: «только неукоснительное следование инструкциям реализует план» разработанный, судя по подписи внизу текста неким Жориком. Мало что понимая в этой игровой тематике, я решил что по мере надобности буду задавать вопросы Ардену- он судя по всему харша съел на этой игре.

Пока смотритель распинался перед нами, активно жестикулируя, я углубился в чтение инструкции. А согласно ей мне надлежало все свободные очки вкладывать только в одну характеристику- выносливость. Если каждая единица выносливости дает +100 к очкам жизни, то по достижений характеристики в 103 на сотом уровне у персонажа будет 10300 здоровья. Наверное это много, не знаю. На мой вопрос, правильно ли я все посчитал, Арден засмеялся, назвал меня нубом и помог сделать правильный расчет. Итак, каждый пункт выносливости дает 100 очков жизни, это так. Но при достижений цифры, кратной 10 добавлялся еще один пункт. Плюс если одна характеристика была выше остальных минимум вдвое, тогда в копилку шли еще пункты, по 1 за каждый вложенный десяток. Так же эльф пояснил о возможности поднятия характеристик путем тренировок. Он хвастался что в бытность свою рейнджером он одной только тренировкой поднял себе ловкость на 37 пунктов. Способ простой- жонглирование. Сперва фруктами, со временем их количество увеличивается, потом идут ножи. Выносливость должна тренироваться или путем постоянной нагрузки или в бою- получая ранения. Второй метод для меня был явно не подходящим- не хватало еще терпеть эту боль. В общем без тренировок можно иметь выносливость порядка 123. Арден после подсчетов признал 12300 жизней колоссальным для голого 100 уровня, а систему вкладывания всех пунктов в выносливость- мягко говоря недальновидной.

— Понимаешь ли, многие вещи имеют минимальные требования, например любая одежда имеет требование к силе в единицу. А тяжелый доспех ты не оденешь без высокого ее показателя. Нет, одеть- то оденешь, но вот бодрость будет падать намного быстрее, и двигаться ты в нем будешь неуклюже. Короче, нет смысла.

В беседу вмешался Наот — тал:

— Да, вкладывать все в один навык я бы не советовал. Лучше в пропорции 50/50 в силу и выносливость. Для начала самое то. Если ты конечно не маг- ты же не маг? — он вопросительно посмотрел на меня.

— Нет, вроде не маг. Но ведь магом может и воин стать, тут же это реально? — я вспомнил о возможности сочетать профессии и навыки.

Арден замахал руками:

— Нет нет нет! Невозможно быть сразу всеми одновременно. Тут видишь какое дело- или ты будешь хорошим воином, или хорошим магом…или будешь обоими, но посредственного уровня. Для мага важны интеллект и мудрость, воину- сила и выносливость. Так что в начале игры следует быть крайне осторожным в распределении характеристик, вложил не туда пяток пунктов- считай усложнил себе жизнь на 5 уровней. Как то так. Хотя конечно есть и те, кто вкладывает все в одну характеристику. Но это интеллект, и это клановые маги. Они создаются только для одной цели- например организовать массовый телепорт. Потому что при низком показателе мудрости энергия восстанавливается крайне медленно, а в бою это очень важный показатель.

Наот — тал важно покивал головой, но решил внести поправку:

— Если ты достиг нужного уровня в воинских профессиях, то конечно можешь начать параллельно делать из своего персонажа и мага конечно.

Эльф дополнил:

— Правда невозможно быть одновременно, скажем, мастером клинков- это высший ранг у бойца ближнего боя, вооруженного клинковым оружием, и архимагом- это максимум у магов. Большое преимущество предполагает и ограничения- воин неспособен изучать заклинания высшей магии, а архимаг не может носить доспехов. Но где ты видел голого воина? Так-то. — он многозначительно глянул на Наот- тала.

Тот согласно покивал и обратился ко мне:

— Кстати, раз уж мы собираемся держаться вместе, давайте узнаем о друг друге больше? Начнем с тебя, пожалуй, — он ткнул в меня пальцем. Я нервно сглотнул, рассказывать о том, за что я сюда попал не хотелось.

— За…эээ…контрабанду- протащил на планету запрещенный груз, а меня поймали, — выкрутился я.

— Эй, ты не так понял! Кем ты был в прошлой жизни нас не волнует, расскажи о том кто ты здесь. Какая у тебя профессия, кто

ты по жизни вообще?

Я развернул окно персонажа:

— У меня нет профессии.

Арден покачал головой:

— Тебе нужно скорее выбрать основную профессию- иначе главный смотритель сделает тебя шахтером, оно тебе надо? Я вот например маг — универсал, — он с вызовом посмотрел на Наот — тала.

Тот покрутил пальцем у виска:

— В шахте же от тебя никакого толка не будет, универсальный ты наш. Как ты собирался выкручиваться- то? Хороший из тебя будет маг с силой и выносливостью в приоритете. — На что Арден спокойно ответил:

— А я и не собираюсь качать силу с выносливостью за очки характеристик. Они у меня во время работы поднимутся, а пока я слабый, надеюсь на твою помощь, — он поклонился верзиле. Тот покачал головой, глядя на это:

— Ладно, попробуем. — Он повернулся ко мне:

— Сам то я основной профессией выбрал варвара- буду обоеруким бойцом с топорами, слышал что работа киркой помогает в освоении топоров. Так что я тут не только отрабатывать буду, но еще и качаться. А ты кем хочешь быть?

Я попросил дать мне время на обдумывание, и углубился в чтение журнала в поисках профессии. Обилие сленговых терминов и непонятных сокращений делало текст какой-то абракадаброй, но то, что я буду жрецом мне стало понятно.

Насколько я понимаю игровую систему развития, персонаж мог совершенствоваться практически бесконечно- сотни основных профессий, тысячи производных, колоссальное количество умений и навыков, плюс перспектива комбинирования всего этого… Да, для желающих весело провести время возможностей предостаточно. И пусть я пока не знаю как тут обстоят дела с социальной составляющей, нипы- надзиратели, как я понял, не горят желанием разговаривать с заключенным или выдавать ему какое то задание помимо прописанного добывания руды и периодических смотров, о чем нам как раз рассказывал смотритель нашей казармы. По его словам выходило что добыча руды- это отныне цель нашей жизни, в перспективе можно было получить статусную плеть надзирателя и некоторые поблажки с ней в комплекте. Он сообщил об одном нюансе- главный НПС региона «Гранитные каменоломни» — старший смотритель- обладал возможностью распоряжаться нераспределенными очками характеристик игроков- заключенных. Обычно он бросал все очки или в силу, или в выносливость, выравнивая их между

собой. После этого смотритель объявил перерыв, и предупредил, что не сдавшие норму в срок рискуют увеличить свои сроки заключения.

Если главный смотритель действительно каждый цикл осматривает заключенных, мне стоит напрячься и прокачать силу и выносливость тасканием тяжестей, потому как свободные очки характеристик мне сильно понадобятся в будущем при создании того персонажа, что советовал растить Жорик. А я сильно рассчитываю что нахожусь, как он и предполагал в своем плане, в капсуле нивэйского производства, ибо 400 % болевых ощущений… Даже не хочу думать, что почувствую, если в меня ткнут ножом. Брр… Мои размышления прервал Наот — тал, дружелюбно хлопнувший меня по спине:

— Ну что, определился с профессией? Готов к первому трудовому дню? Ты вроде кажешься парнем крепким, не то что этот дрыщ, — он мотнул головой в сторону эльфа, — так что норму на троих соберем без труда.

Он повернулся к эльфу:

— Эй, иди сюда, нужен совет специалиста! — он довольно хохотнул, — ты ж вроде как ценный специалист, вот и посмотрим насколько ценный.

Длинноухий подошел к нам. Здоровяк его критически оглядел, и вынес вердикт:

— Нет, не потянет этот малахольный норму в карьере… Придется все же полуторную норму работать. — Он громко хлопнул в ладоши, — рассказывай чего умеешь, чем можешь быть помимо советов полезен группе?

Эльф задумался, а Наот — тал обратился ко мне:

— Ну а твоя польза в чем? По виду ты крепкий, но вот хватит у тебя силы и выносливости, чтоб в карьере отработать полторы нормы? Местные говорят, что сила должна быть не менее 10, и выносливости столько же, чтоб успевать и в карьере поработать, и выспаться. У меня в силе 15 пунктов, а в выносливости 13… При создании персонажа не дают разгуляться, но мне кажется, неплохого персонажа себе создал, — он самодовольно ухмыльнулся, — на начальных этапах говорят сила с выносливостью край важна, особенно у заключенного.

Арден с интересом посмотрел на Наота:

— 9 пунктов есть у всех при создании персонажа, 4 пункта ты за выбитый глаз получил, а откуда еще 9 взялось?

Тот с хитрецой посмотрел на эльфа:

— Много будешь знать- долго не проживешь! Это будет секретом!

Создав интригу, он с ожиданием уставился на меня. Я снова

заглянул в таблицу:

Сила- 3, выносливость… — я быстро добавил в нее все свободные очки, — выносливость- 12.

Наот — тал сокрушенно покачал головой:

— Бля, попались же попутчики- длинноухий знаток игры, качающий мага на каменоломнях, и тугодум, решивший что одной выносливости хватит для счастья…. И что делать будем? Я сам тройную норму никак не потяну, как не буду стараться.

Я поспешил сообщить, что буду усердно тренироваться, для поднятия силы на нужный уровень, и глянул на Ардена в поисках одобрения. Он подтвердил, что тренировками при должном подходе характеристику можно поднять до 10 пунктов достаточно быстро, на что Наот резонно возразил, что времени на это у нас нет, и мы с эльфом смущенно смолкли.

Варвар пошел к смотрителю выяснять, как тут можно подзаработать, а Арден, поманив меня за собой, подошел к шахте. У входа стоял орк- я уже научился определять основные расы этого мира по внешним признакам, и злобно уставился на нас:

— Чего надо? Сейчас время отдыха, шахта вентилируется! Работать нельзя!

Арден любезно улыбнулся, и глубоко, в пояс поклонился орку:

— О великий воин, прости за то, что мы своей неуклюжестью потревожили тебя, но мы не собирались в шахту, — разогнувшись, он ткнул пальцем в один из камней, что в изобилии были раскиданы у шахты, — нам бы вон тот камушек, для тренировок силы.

Орк, довольный учтивым обращением, посмотрел на булыжник, затем на Ардена, снова согнувшегося в поклоне:

— Ну ладно, вижу ты понимаешь, как нужно обращаться к стражникам рудника. Можешь взять его.

Арден, то и дело кланяясь, будто посол на приеме у Мбамбуты третьего- великого вождя и правителя Арварской империи, засеменил к валуну, пригласив меня взглядом следовать за ним. Под заинтересованными взглядами местных старожилов мы встали у камня.

— Видел, как я перед стражником раскланивался? — тихо сказал эльф, — это не просто так, отношение нипов можно- и нужно поднимать, так что если есть возможность сказать чего-то приятное- не тормози! — он обернулся на стоящего в нескольких шагах орка и дружелюбно помахал тому рукой:

— Большое Вам спасибо, это именно такой камень, который нам нужен!

Орк пожал плечами и отвернулся, а Арден довольно

усмехнулся и продолжил инструктаж:

— Нам с тобой нужна сила, и конечно- она будет расти от простого махания киркой, но есть одна тонкость: чем больше нагрузка, тем быстрее растет сила. А у нас каждый час на счету. Я же правильно понимаю- у тебя, как и у меня есть какой-то план, ведь не просто так ты спрашивал о выносливости? — он подмигнул, глядя как я вскинулся на его слова, — вижу так и есть. Так что давай-ка поможем друг другу: этот камень одному ни за что не поднять, но вот вдвоем можно попытаться, правда у меня выносливости маловато- быстро свалюсь.

Я кивнул, и мы, присев, схватили камень с разных сторон, Эльф заметил мою реакцию на смешки со стороны толпы заключенных:

— Не парься, наплюй на них- главное рост наших характеристик! Готов? Тогда на счет три. Раз… Два… ТРИИИИИ!

Мы одновременно рванули булыжник вверх, и, хотя камень даже не шелохнулся, уровень бодрости начал падать, одновременно с этим резко побежали цифры прогресса Силы в таблице персонажа: 4 %, 9 %, 17 %… на 44 % эльф рухнул на землю как подкошенный. Я отпустил камень и облокотился на него- разогнулся я не смог, так как поясницу неожиданно скрутило такой болью, словно каждый позвонок зажил собственной жизнью и решил покинуть мое тело. К счастью она прошла через пару секунд бесследно, и я, выдохнув, подскочил к Ардену. Он лежал, на его взмокшем лице блуждала улыбка:

— 22 % силы поднял, еще пяток заходов, и единичку в силу мы заработаем. Принеси мне водички из колодца- в центре площади. У тебя кстати как- все нормально?

Я подумал о своем бонусе при получении опыта и кивнул в ответ головой. Жорик безапелляционно требовал, чтобы моя чувствительность к боли была абсолютной тайной, ибо всегда найдутся разумные, готовые помучать меня, пусть даже и за просто так.

По пути к колодцу я задумался- отчего я заработал только вдвое больше опыта характеристики, ведь рост должен быть четырехкратным? Ответ на это я решил выведать у Эльфа попозже- нужно было продумать вопрос таким образом, чтоб он не смог ни о чем догадаться. К моему приходу Арден уже сидел у камня и довольно щурился:

— Благодарю за воду, дай секунду передохну, и продолжим. — он махом выпил воду из плошки, которую я взял на краю колодца, и отбросил ее в сторону, — Продолжим, Кэп!

Я еще трижды успел сбегать за водой для Эльфа, и разок приложиться самому к плошке, когда раздался гонг, о котором

предупреждал смотритель- он обозначал начало работы в шахте. Оставив Ардена отдыхать около камня, я пошел вслед за подошедшим Наотом к столу с инструментами. Сила у меня поднялась на 2 пункта, и хотя каждый раз как я отпускал камень, меня парализовало на несколько секунд болью, представлялось, что это неплохой прогресс. Арден хвастался силой, выросшей на 1 пункт. Он пояснил, что при обычной работе в шахте сила поднимается намного медленнее. Что ж, у меня впереди прекрасная возможность проверить- так ли это на самом деле. Я подхватил кирку среди других таких же, наваленных грудой на стол, вгляделся в характеристики:

«обычная кирка рудокопа», урон 4–8, прочность 100/100, необходима сила 3, предмет не для продажи,

закинул ее на плечо, и потопал за Наотом.

Глава 4

Шахта внутри была поделена на освещенные факелами штреки, за каждым из которых был закреплен заключенный, таким образом я не видел своих «соседей», но прекрасно слышал стук их кирок по гранитной жиле. В темноте шахты, под неверным светом факела гранит выглядел очень красиво- это здорово отвлекало от посторонних мыслей. Но не сегодня, ведь я должен был как можно скорее выполнить первую часть плана Жорика, а именно- стать жрецом.

Согласно плану, я должен был провести таинство посвящения богу Мардуку, покровителю боли и страданий.

Адепты этого бога получали благодать от разного рода ритуалов, единственной целью которых было причинение боли во славу Мардука. Чем больше боли ему посвятил адепт- тем выше он поднимался в жреческой иерархии, а там уже появлялись другие вкусные жреческие бонусы.

Немаловажен тот факт, что причинение боли себе удваивало прирост благодати- важнейшей характеристики жрецов, с помощью которой они творили свою божественную магию. А учитывая степень боли, обеспеченную мне властями Веги21, уровень благодати должен расти довольно быстро. Теперь первоочередной задачей стало проведение ритуала, а для его осуществления были необходимы некоторые особые ингредиенты. Кровь добровольной жертвы- в ее роли как я надеялся, выступит Наот — тал или Арден, ритуальный круг, этой самой кровью начертанный, и ритуальные свечи. К моей радости, на роль свечей вполне подходили факелы.

Главной проблемой было отсутствие ритуального ножа. Ритуальным можно было довольно легко сделать вообще любое оружие, хоть камень- описание сего процесса было подробно изложено в моем журнале, но вот где тут на руднике можно найти нож?

Неожиданно перед глазами выскочило сообщение:

«вы приобрели профессию „Шахтер“ текущий ранг- 1. Сделать ее главной? „да“ „нет“

Я уверенно вжал кнопку „нет“. Главная профессия растет быстрее чем вторичные, и дает бонусы к навыкам профессии, но я- жрец. Черт побери, очень надеюсь Жорик знает свое дело…

Скосив глаз на шкалу бодрости, я заметил что пора бы отдохнуть, и со вздохом поплелся к выходу из шахты. Снаружи ярко светило солнце, мерзко скалился смотритель у пустого стола, на который заключенные складывали кирки, и негромко

беседовали отдыхающие у колодца от работы зеки. При моем приближении разговор затих, а навстречу мне вышел невысокий, коренастый гном- это можно было определить по бороде и характерным пропорциям тела:

— Эй, новичок! Ты воды пришел выпить? Устал поди? — он улыбнулся мне, протянув плошку с водой, — На вот, хлебни, заодно познакомимся все, а то в одной казарме живем, а друг друга не знаем- непорядок!

Я с благодарностью взял воду:

— Спасибо, меня Кэп зовут, сегодня тут первый день и буду рад новым знакомым. А вас как зовут? — я прильнул к плошке, ожидая ответа.

Коренастый представился первым:

— Меня Варг зовут, я тут вроде как заместитель смотрящего. Слежу чтоб в казарме и на руднике всякого дерьма не было- воровства там, иди нападений. Эти парни, — он обвел группу за ним, — мои помощники, если что случится, или вопросы будут- смело можешь обращаться ко мне или к ним.

Я отдал опустевшую миску Варгу и благодарно кивнул, наблюдая как бодрость быстро восполняется:

— Еще раз спасибо- я запомню к кому идти если что. Пойду работать, норму за меня никто не выполнит! До встречи!

Ну надо же, и это тюрьма… возможно ли что тут находятся люди вроде меня, не совершившие ничего ужасного, но попавшие под раздачу сильных мира сего…или уже того, как посмотреть. Настроение поднималось- шкала жизни гранитной глыбы, которую я уже столько времени долбил, просела на ¾, еще недолго- и я принесу первый кусок гранита в копилку команды.

Я подошел к жиле и картинно поплевал на ладони. Так, где кирка- этому камешку не жить! Он у меня…а где кирка-то? Я посмотрел на стену, у которой я оставил кирку- ее там не было. Я вынул факел из крепления на стене и осветил место где она лежала- пусто… Вот черт, куда она подевалась-то? Неужели кто-то украл? Так это предмет не для продажи.

Чертыхаясь, я торопливо пошел к выходу, надеясь что Варг еще не ушел от колодца. Он действительно стоял там же где в прошлый раз, на этот раз в компании только двух разумных, и вопросительно дернул бровью при моем приближении.

— Прошу прощения, но мне нужна помощь, куда-то пропала моя кирка, — выпалил я на одном дыхании. Варг нахмурился и переглянулся со своими друзьями:

— Неужели снова воровство? Я, конечно же, не могу оставить это так просто- идем парни, разберемся что к чему! — он решительно зашагал к шахте. Я догнал его и пошел сзади,

довольный что все так быстро разрешилось. Никаких уговоров, требований с их стороны- мужики просто взяли, и помогли фактически постороннему человеку.

Нашу процессию сопровождали взглядами шахтеры из штреков, мимо которых мы проходили, некоторые особо любопытные пошли следом, работа приостановилась.

В итоге, когда мы подошли к месту моей работы, нас сопровождала целая толпа, из которой раздавались возмущенные возгласы, призывающие разобраться с наглым воришкой. Такое единодушие было, мягко говоря, подозрительным, а тщательно скрываемые некоторыми улыбки заставляли насторожиться. Так что когда вся эта толпа завалилась в пещеру с жилой, я почти не удивился, увидев кирку на месте. После секундной паузы со всех сторон раздался громкий хохот, а Варг похлопал меня по спине:

— Добро пожаловать в нашу бригаду! Ты не думай чего лишнего, это у нас такое своеобразное приветствие, церемония принятия в наш дружный коллектив! Ну же, веселее! — и он заразительно рассмеялся.

На сердце отлегло, и я засмеялся в ответ. Нагнувшись, я поднял кирку с земли:

— Эй, да это не моя! Вот этой царапины я на ней не припомню! Возвращайте мою великолепную кирку!

Народ отреагировал очередным взрывом смеха, а Варг добродушно проговорил:

— Ну вот и познакомились! А теперь давайте все по местам- делу время, а потехе час! Расходимся!

Люди стали потихоньку расходиться, бросая на меня оценивающие взгляды, и через минуту рядом уже никого не было. Я вдохнул полной грудью затхлый воздух шахты, и ударил по гранитному валуну киркой, намереваясь подсчитать за сколько ударов я смогу прикончить его.

Сзади раздались шаги- оглянувшись я увидел Наот- тала.

— Чего это тут за веселье было? — настороженно спросил он.

Я охотно пересказал о подколке и предупредил его, чтобы не обижался, если что-то подобное приключится и с ним. В ответ он взглянул на меня исподлобья:

— Не знаю… Никогда не слышал о подобном на рудниках, будь настороже. — он помолчал секунду, затем перевел взгляд на жилу:

— Ты все еще первую долбишь? Я уже вторую заканчиваю ломать. Ты бы поторопился, до конца смены нужно набить как можно больше гранита- лишним не будет.

Я согласно кивнул, и продолжил долбить камень. Наот постоял пару мгновений, наблюдая за моей работой, и молча

вышел. Со счета я сбился, так что решил начать со следующей-свежей жилы.

Наконец полоска жизни камня мигнула в последний раз, и на пол откололся солидный кусок гранита. Я взвесил его в руке- килограмм 15, не меньше, и отложил в тележку, что стояла в моем штреке, и служила для сбора и вывоза руды наружу, на склад.

Передохнув минуту, и порадовавшись высокому показателю выносливости и хорошей скорости ее восстановления, я продолжил:

— Иииии рррраз! Иииии два!.. Со временем я обратил внимание на то, что бодрость тратилась неравномерно, какие-то удары тратили 1 единицу, но иногда на удар приходилась цафра гораздо больше, и чем меньшим был уровень бодрости- тем чаще такие удары проскакивали. Именно из- за них я был вынужден останавливаться для отдыха.

Наконец кирка последний раз ударила во второй камень, и я удовлетворенно подобрал очередной кусок гранита. На нее мне потребовалось около 900 ударов, после 400 я сбился со счета и точных цифр не имел.

Гранит отправился в тележку, а я- к колодцу. Там я нашел Ардена- он ловко жонглировал двумя камешками, и я понял что он занят тренировкой Ловкости. Вокруг собралась небольшая группка зевак, среди которых присутствовали даже нпс, а эльф подзадоривал их:

— Ну же, всего два куска гранита и вы увидите, как я справлюсь с тремя камнями! Спешите, только сегодня- ровно три камня! Не два, не четыре- а ровным счетом три!

Я встал сбоку от него, похлебывая воду:

— Ну как- процесс идет? Много уже заработал?

Не прекращая выкрикивать о супер акции, он продолжил подбрасывать камни одной рукой, а второй показал мне 3 пальца. Значит он…он заработал 3 куска гранита?! В прошлый раз когда я выходил из шахты, он валялся в тени скалы, восстанавливаясь после силовых тренировок, и вдруг на тебе- 3 гранита. Это пока я только второй выбил. Того гляди- еще он меня спонсировать будет, а не наоборот. Я допил воду, и быстро направился к шахте- гордость не давала мне проиграть в этом состязании, которое я только что выдумал. Впереди был долгий день, и хотя добыча нашего первого, неполного рабочего дня не учитывалась, нужно было создать задел на „черный день“. И снова полумрак подземелья, и снова мерный звон кирки…

Когда наконец раздался звук гонга, я опустил гудящие руки. Бодрости оставалось около четверти, и она уже не

восстанавливалась с прежней скоростью. В моей тележке на этот момент было уже 6 кусков гранита. Я вытер цифровой пот и заглянул в таблицу персонажа:

Имя персонажа	Кэпэкса Эко Вега21					
Опыт	24	500		Дополнительные характеристики		
Раса	Человек			Защита от магии огня		0
Класс	Заключенный			Защита от магии воды		0
Главная профессия	Не выбрано			Защита от магии воздуха		0
Уровень персонажа	0			Защита от магии земли		0
Жизнь	1300 0,5% мин			Защита от ментальной магии		0
Энергия	300, 1,5% сек			Защита от божественной магии		0
Бодрость	137/650			Защита от яда		0
Характеристики	Опыт	База	Вещи	Вторичные профессии		
Сила	67%	5	0	Шахтер	60%	1
Ловкость	45%	3	0	-	-	-
Выносливость	97%	13	0	-	-	-
Интеллект	0%	3	0	-	-	-
Мудрость	0%	3	0	-	-	-
Харизма	34%	3	0	-	-	-
Не выбрано	0%	0	0	-	-	-
Не выбрано	0%	0	0	-	-	-
Не выбрано	0%	0	0	-	-	-
Свободных очков			0	-	-	-
Навыки						
-		-	-			

Интересно, как там дела у Наота. Сказано- сделано! Я пошел вглубь по проходу шахты, высматривая в выходящих из своих штреков рабочих знакомое лицо со шрамом. Его площадка оказалась совсем близко- за три от меня, и при взгляде в его тележку я уважительно присвистнул- дна в ней было не видно за камнями.

Он гордо мотнул головой:

— Видал, как надо пахать? Это вам не в цирке выступать, камушки бросать!

Я понял, что он о затее Ардена, и решил вступиться:

— А что, за несколько часов он заработал 3 камня, вполне неплохо, как мне кажется.

Наот — тал поднялся и закинул кирку на плечо, направившись на выход:

— Через пару дней на его кривляния никто и не посмотрит, вот увидишь- если конечно чего-то новенького не придумает, — усмехнулся он.

Снаружи разговоры отдельных людей превращались в неравномерный гул, то набирающий обороты, то затихающий. Я вспомнил о необходимости проведения ритуала и, чертыхнувшись, подозвал Варвара в сторону от остальных. Там я

как можно деликатней попросил его о помощи в получении профессии, немало удивив его: он понятия не имел что на руднике можно получить какую-то профессию, помимо той, что была связана с добычей или обработкой камня. Наот пообещал подумать и сообщить о своем решении вечером, перед отбоем. Я облегченно выдохнул- не удивился бы отказу.

Остаток свободного времени до отбоя я решил посвятить поискам ножа. Ингредиенты играли важную роль в любом ритуале, отсутствие хотя бы одного из них или неподходящее качество могли свести все усилия на нет, и в итоге мощное волшебство вполне способно стать бесполезной тратой времени. Это если повезет, в ведь боги способны и наказать нерадивых разумных за пренебрежение в таком непростом деле. В общем, с этим ритуалом я буквально пройду по лезвию ножа во всех смыслах, вероятные ошибки нужно исключать любыми методами.

После осторожных расспросов среди остальных заключенных, мне удалось выяснить, что ножи здесь есть в столовой, у стражников, и само собой у старшего смотрителя. Вот только достать их не представлялось возможным.

Таким, задумчивым и мрачным, меня и нашел Арден:

— Ну, что, как тебе первый рабочий день? Сколько гранита насобирали? — он любопытно оглядел меня, — а ты вроде как мускулатуру нарастил? Неужели Силу еще поднял?

Я вспомнил о своем желании разузнать о формуле расчета характеристик, но решил не форсировать, слишком этот Эльф шустро соображает к чему я веду. Так что ограничился насущным вопросом:

— Да так, всего 20 кусков- этот Наот вообще машина- наколотил 14 камней за половину дня. Думаю мы справимся какое-то время вдвоем. Я смогу добывать 12 штук, да он не меньше 25. Еще и запас останется на всякий случай… Слушай, тут такое дело…помнишь я говорил что собираюсь стать жрецом? — дождавшись утвердительного кивка я продолжил: — Так вот, есть одна загвоздка- для посвящения мне нужен нож, хоть какой- главное чтоб острый! Местные не знают где его можно достать, а он нужен уже сегодня, крайний срок- завтра. Сможешь помочь?

Арден задумчиво проводил взглядом стражника, проходящего в этот момент мимо нас:

— А это обязательно должен быть нож? Или может меч подойдет? И как долго он должен быть у тебя?

Я перехватил его взгляд:

— Ты чего- стражника задумал ограбить?!

Эльф успокаивающе взмахнул рукой:

— Просто рассматриваю все доступные варианты, не беспокойся. Так…нож, нож, нож…где же ты… — он принялся бормотать, осматривая людей на площади, казармы и другие строения, расположенные уровнем выше- в них жили стражники, местное начальство и прочий персонал. Я терпеливо ожидал его вердикта.

Наконец его взгляд приобрел осмысленное выражение, и он хитро посмотрел на меня:

— Так, насколько я понимаю тебе нужно, условно говоря, оружие, которым можно резать, так? — я кивнул в ответ. — Тогда, думаю я смогу тебе попытаться помочь! Но если дело выгорит- за тобой должок, договорились? — я снова кивнул:

— Ты что-то придумал? Рассказывай!

Довольный эльф захихикал:

— Смотри что я думаю- на руднике само собой есть стража, а у нее само собой есть доспехи и оружие. А для их содержания в нормальном состоянии нужен кузнец- все оружие и доспехи производятся на месте. Ты кстати в курсе, что кузнец занимается скупкой железной руды у заключенных?

Я отрицательно замотал головой.

Эльф снисходительно посмотрел на меня:

— Эх ты, а еще жрец! Ха — ха! В нашей шахте у заключенных есть шанс выбить помимо гранита еще и железную руду, шанс правда маленький, но профессия шахтера его неплохо поднимает. Эту руду принимает кузнец- на переплавку для ремонта всего металлического что тут есть: оружие, петли ворот, даже подковами Рогохвостов занимается. К чему я веду- у него наверняка можно найти что-то подходящее для тебя! Думаю сегодня ночью можно рискнуть и наведаться в его кузню, что скажешь?

Я сказать ничего не мог- выглядело все настолько авантюрно и рискованно…уж скорее меч у стражника спереть, чем затевать это ограбление века. Но Арден весь прямо светился- казалось, стоит дать отмашку- и он побежит к кузне.

— Слушай, как-то это…рискованно, что ли? Может лучше у стражника попробовать? — я неуверенно покосился в сторону кузни, окутанной клубами черного дыма, и в свете заходящего солнца выглядящей весьма зловеще.

Арден с подозрением посмотрел на меня:

— Ты чего- испугался? Слушай, это не мне надо, а тебе. Ты просил совета- я его дал, даже больше того- я помощь предлагаю! Так что не ломайся- сегодня ночью идем на дело, — он огляделся по сторонам, будто выискивая шпионов, и кивнул мне- будь готов.

Странный он какой-то, этот маг- универсал. Было боязно доверять свою в какой-то мере судьбу в его руки, но иного выхода я не видел, главная профессия Шахтера ставила жирный крест на планах Жорика, а значит и на моих. Тяжело вздохнув, я направился в казарму- нужно было отдохнуть перед миссией.

Глава 5

Лежа на койке в казарме я, наконец, нашел время для детального ознакомления с планом Жорика. Он весь строился на моем высоком значении боли. Тут стоит обратиться к техническим характеристикам капсул нивэйского производства- их особенность состояла в возможности автоматической настройки множества параметров, в том числе и болевых фильтрах. Игровая механика по умолчанию выставляла болевой порог в 100 %, это значение можно было увеличить или уменьшить- в зависимости от того, чего ожидает игрок от геймплея: веселой прогулки или жесткого хардкора с полным погружением в мир и отыгрыше взятой на себя роли. Мне выставили значение фильтра в 400 %. Но дело в том, что большинство современных Нивэйских капсул оснащены системами предохранителей, не зависящих от того, в какую игру и с какими условиями играет пользователь, и значение боли, после которого происходит сброс аппаратных настроек, равно 500 %. Жорик рассчитывал именно на это при составлении своего плана.

Выходит, для того, чтобы уменьшить боль, мне нужно ее увеличить еще на 100 % от нормы, и дать капсуле зафиксировать эту величину. После этого должен пройти сброс капсулы на значения по умолчанию. Правда этот эффект носит временный характер- когда капсула синхронизируется с игровыми базами данных, где перепроверит заданные игрой значения для персонажа- все фильтры вернутся к исходным значениям. Жорик подсчитал что эффект от сработки предохранителей будет длиться около суток.

Сутки нормальной игры против нескольких мучительных минут, наполненных ощущениями 500 кратной боли. Великолепно.

В любом случае это лучше чем ничего, к тому же скорость получения опыта на эти сутки у меня останется прежней- ведь отключение проходит не в программном режиме… Ладно, вижу Жорик постарался решить мою проблему с болью, а что насчет прокачивания персонажа?

Совет был все свободные пункты характеристик вкладывать в выносливость, дабы максимально поднять количество жизней. У жрецов Мардука с первых уровней открывалось умение "оковы боли", суть которого сводится к появлению магической связи жреца и другого персонажа или существа. Урон, который пережил персонаж, в процентном соотношении переходил к связанному

умением. Умение подразумевалось разработчиками не как атакующее или защитное, а в качестве необходимого при проведении различных ритуалов в честь Мардука. В общем, процент урона, возвращаемый им- никак нельзя было использовать в качестве основного орудия нападения, да и ощущения от его применения жрец испытывал в полной мере на себе. Первый уровень умения рассчитывался по формуле: 1 % полученного урона*(уровень боли/100)* вложенную благодать* ранг жреца.

Выходило так, что обыкновенный жрец первого уровня, понеся урон в 100 единиц жизни, мог поделиться 1 %*(100:100)*благодать*1=1. М — да, единица урона от полученной сотни, даже не смешно… Но Жорик утверждал, что для меня это умение станет основным атакующим. Ладно, посчитаем: 1 %*(400:100)*благодать*1= 4. И это основное боевое умение? При этом я буду испытывать эту боль? Твою мать…

Я отключил журнал, в котором вел все расчеты, и задумался- ну не могли мне такого посоветовать, просто не могли! Должно было быть что то еще, нужно прочитать гайд до конца! Я снова активировал журнал и продолжил чтение.

Наконец я понял в чем дело. Благодать- важнейшая характеристика любого жреца, и не важно какому божеству он служит. Благодать было сложно заработать, но она того стоила. Вот что отметил Жорик в журнале:

Методы получения благодати:

1. Молитвы:

— ежедневная молитва +1 в день

— ежечасное поклонение +3 в день

— посещение молебна + 10 за раз

2. Аскезы:

— помощь ближнему (бесплатно забрать часть страданий постороннего разумного) +1

— проповедь в людном месте +1

— изложение святых писаний +10

— бичевание (нанести себе 10, 50,100 ударов ритуальным хлыстом) +2, 4, 8 благодати в людном месте, +1, 2, 4 в одиночестве.

— посещение святых мест, +10 за каждое, обновляется каждый месяц. Посещение всех в течение месяца дает дополнительные плюшки.

— хождение по мукам- повторение мучений святых апостолов. Цепочка заданий, обновляется каждый год, награда нарастающая.

3. Квесты церкви Мардука. Награда варьируется.

4. Творение богоугодных дел, разного рода случайные ситуации.

Это были самые доступные источники благодати, и рекомендовалось использовать их все варианты. То есть в день можно было стабильно зарабатывать до 47 пунктов благодати… Но я со своим бонусом зарабатывал в 2 раза больше- расчет был таким же как и для роста характеристик тренировкой, кстати- вот почему сила при тренировке росла в 2 раза быстрее обычного. Опыт уровня рос на 410 % быстрее, то есть в 4 раза, опыт характеристик в 2 раза меньше- то есть на 205 % быстрее. Выходит что я могу в день заработать… 94 благодати?! Насколько я понимаю это весьма приличное значение благодати. Ну- ка… Если вложить эти 94 в "оковы боли", тогда 1 %*(400:100)*94*1 = 376 возвращенного урона с каждой единицы! Вот это я понимаю! Но потом я понял, что так я смогу поступить раз в сутки, ибо благодать кончится. Я снова приуныл… Так, а что там за ранг жреца? Каждый служитель бога по мере просвещения повышал свой ранг, от послушника до верховного жреца, всего этих рангов было 9… Выходит что будучи верховным жрецом я смогу возвращать уже 32 урона, и это без благодати…лучше конечно, но…маловато будет! Каждый уровень умения "оковы боли" повышал возвращаемый процент на 1. На 10 уровне умения с последним рангом жреца я буду возвращать 360 единиц урона. Вот это дело- возвращенный урон больше чем в три раза превышает нанесенный.

Но когда еще это будет… Последний ранг жреца, десятый уровень умения- пока что об этом рано думать, для начала надо провести ритуал посвящения.

Прошло несколько часов, в казарме смолкли разговоры заключенных и наконец, наступила тишина. Вот тоже странно- в игре предусмотрен сон, и если не спать, то начнут накапливаться негативные эффекты. Питание так же являлось необходимой частью игры, хотя Арден говорил что-то о расах, лишенных этого ограничения…надо внимательнее его слушать- он знает много полезной информации, глупо упускать такую возможность узнать что-то новое о том мире, где мне предстоит жить.

Я снова вспомнил мой мир, мою родную звезду, планету, на которой родился. Друзей, лиц которых я, скорее всего уже не увижу, командный мостик своего эсминца… Мысль о том, что я ставлю на один уровень живых людей и "Грегора", позабавила меня. Куда я качусь…

— Эй, Кэп, ты там как- на заснул? Готов к подвигам?

Я вскинулся- так неожиданно прозвучал шепот эльфа, подкравшегося ко мне, и нервно сглотнул, переживая свою едва

не начавшуюся слабость. Преувеличенно бодро кивнув темному силуэту в ответ, я опустил ноги на пол:

— Конечно, готов! Долго же ты собирался, я уж думал, не дождусь. Ну, какой у нас план?

Эльф сдавленно зашипел:

— Потише, потише! Ты чего раскричался, нам свидетели не нужны. Давай выйдем- снаружи поговорим, — и пропал в дверном проеме. Я двинулся следом, то и дело спотыкаясь о разный хлам, что валялся на полу; и как это Арден видит куда ногу ставить? Какая-то эльфийская фишка?

На улице было немногим светлее, чем в бараке- небо, низко затянутое покрывалом облаков, тщательно скрывало окружающее пространство в темноте. В который уже раз, ударившись ногой о камень, я не выдержал очередную яркую вспышку боли и чертыхнулся:

— Тфффою мать! Эй, как ты видишь куда идти?! Эльфийские штучки?

Эльф сдавленно захихикал:

— Не угадал. Просто пока ты таращился в свой инвентарь, я изучил навык "ночное зрение", он у меня уже второго уровня. Думаю, скоро подниму его до третьего, — задумчиво добавил он.

Я заинтересованно спросил:

— А как мне получить этот навык? Все ноги уже переломал об эти распроклятые булыжники! Сейчас уже поздно, давай после того как мы заполучим то, что тебе надо- я все поясню? А пока давай так, раз у тебя проблемы с обзором- слушаешься меня беспрекословно, если я сказал лечь- ты без разговоров падаешь на землю. Договорились?

Я с готовностью кивнул- куда мне командовать, если бы не эльф, я и не узнал о наличии в карьере кузницы. Эльф тем временем начал простой инструктаж:

— Значит так, кузницу должен охранять один стражник. Наша задача- пробраться мимо него во двор кузни, в помещение нам сейчас никак не попасть- дверь запирается на замок. Но если нам повезет, то он будет играть в кости с остальными в караулке, и тогда задача становится проще пареного харша! Главное слушай мои команды… Готов?

Я с готовностью закивал:

— Готов, готов! Давай, пошли уже!

Эльф хлопнул меня по плечу:

— Не отставай, старайся наступать туда же, куда и я, старайся шуметь поменьше. Теперь идем! — он развернулся и, пригнувшись, пошел вперед. Я двинулся вслед.

— Стоп, на землю! — шепот раздался настолько неожиданно,

что я поневоле замешкался- но уже через мгновение распластался на земле, крепко двинувшись локтем при падении. Сердце громко стучало в груди- я был готов к тому, что нас схватят, но прошло 10 секунд, а ничего не произошло. Эльф зашуршал впереди чем-то:

— Отбой, идем дальше!

Напряженно выдохнув, я встал, и продолжил идти.

Не знаю, были ли тому причины, но те пятьдесят метров, что мы пересекли до кузницы я 20 раз замирал на месте, 7 раз падал, и даже растер лицо каменной пылью- эльф пояснил что это для маскировки. Весь маршрут занял у нас минут десять, и к моей радости, лавка перед распахнутыми воротами кузнечного дворика была пуста.

Арден сунул голову в ворота, и приказав оставаться на месте и не отсвечивать, вошел во двор. Пока его не было, я успел испугаться неожиданно выскочившей надписи:

"**вы долгое время находились в темноте, и ваше зрение приспособилось к плохому освещению. Изучен пассивный навык "ночное зрение".**

Но то ли уровень навыка был недостаточно высок, то ли вокруг было чересчур темно, но только особой разницы между тем что было- и тем как стало я не заметил. Из-за забора раздался шепот Ардена:

— Эй, Кэп! Тут шаром покати, один металлолом, но я нашел для тебя подходящую штуку, так что валим отсюда, пока не поймали, — с этими словами он прокрался мимо меня и направился обратно в казарму. Я ощутил, как он, проходя мимо, вложил в мою ладонь какой-то продолговатый металлический предмет, и поднес его к глазам. Игровая механика дала мне распознать вещь:

"**обломок клинка**"

Ну…думаю для моих нужд он подойдет. Довольный удачным походом и нужной находкой я поторопился догнать Ардена. В казарме ничего не изменилось- народ, уставший от работы отдыхал, смотритель, храпевший на кровати у самого выхода, так и не заметил нашей вылазки. Завтра у меня намечался важный день- обретение основной профессии, поэтому я засунул лезвие под тонкую дерюгу, которой были накрыты грубые доски лежака, и постарался уснуть. Нужно еще набрать необходимое количество факелов…и жертва…и еще…хрррр…

Глава 6

Выносящий мозг звук гонга поднял меня с кровати ровно в 8 утра. Благодаря неплохому показателю выносливости, несмотря на события ночи, я чувствовал себя прекрасно. Так же настроение поднимал обломок меча, дожидающийся своего звездного часа.

Арден намекнул что ритуал нужно проводить как можно скорее, пока кузнец не хватился пропажи, да и светить перед остальными заключенными добычей мне не хотелось- не доверял я им настолько. Так что после ежедневного инструктажа от смотрителя, когда заключенные нашей казармы разошлись по участкам- обломок был со мной. Арден снова остался наверху, рассчитывая параллельно с поднятием ловкости подзаработать гранита. Мы с ним договорились, что во время получасового перерыва снова займемся прокачкой Силы. С Наот — талом же я решил поговорить в процессе работы тет — а-тет.

Начался очередной трудовой день: замах- удар, замах- удар, и так пока выносливость не опустится до половины, что случалось не так часто- я сильно не напрягался, стараясь рассчитать оптимальный режим нагрузки. Когда в моей тележке было 4 куска гранита (+16 опыта), я решил пойти поговорить с Наотом. Но когда я подошел к нему, моим глазам предстало настолько занимательное зрелище, что я решил понаблюдать за ним: варвар сжимал в обеих руках по кирке, и не просто молотил породу- он с ней воевал.

Подскочив к камню, нанес серию быстрых ударов разной силы, направленных с разных направлений, пригнулся, будто спасаясь от ответного выпада, отскочил, закрутил вокруг себя колесо из окутавшихся красным мерцанием кирок, и нанес мощный удар. Пока я старался проморгаться от яркой вспышки искр, он добил валун, и, сложив добычу в тележку, повернулся ко мне:

— Ну что скажешь? Варвар- это сила! Оказывается боевые умения можно применить и в мирной ситуации, ха — ха! Это мне наш мудрый эльф подсказал. Да и мастерство растет- красота!

Я покачал головой:

— Я конечно знал что ты крут, но чтобы настолько! Сколько ты времени тратишь на один гранит- не больше получаса?

Наот самодовольно улыбнулся: мне бы энергии чуток побольше, чтоб умения чаще активировать, тогда бы и за 5 минут справлялся. Видел мою последнюю атаку? Умение усиления урона, действует на любое оружие- зверски полезный навык в начале игры. Урон увеличивается почти вчетверо! — он заметил

что я не сильно заинтересован в его цифрах- в своих бы не запутаться, и спросил:

— Ты по делу, или поболтать? А то у меня тут- сам видишь, — он мотнул головой в сторону рудной жилы.

Я огляделся по сторонам- случайных свидетелей хотелось избежать:

— Мне сегодня нужно провести ритуал, — я многозначительно повел бровью, — вот хотел удостовериться, что у нас все в силе. Без добровольной жертвы ритуала не будет- сам понимаешь.

Наот успокаивающе махнул головой:

— И все? Делов- то, я думал у тебя что-то важное! Конечно помогу, без проблем!

Хм, странный он, я ведь его предупредил что буду резать по живому- это одно из необходимых условий. Но варвар держался абсолютно уверенно, и уже приноравливался к очередному "противнику". Я пожал плечами и побрел в свой сектор- норму на одного я надеялся выполнить за этот день.

Довольный, я вернулся на участок, где меня ожидал сюрприз- кирка снова пропала. Так, не думаю что они принимают в коллектив дважды, значит это что-то другое. Вот черт, не хочется выглядеть маленьким мальчиком, но кроме Варга я не знаю никого кто может помочь с этим. Не хватало еще первую обязательную норму провалить.

Варг оказался у колодца, я вообще каждый раз, выходя освежиться видел его там, и когда он успевает работать? Но смотритель ничего не предпринимает по этому поводу, видимо все там в порядке.

— Эй, Варг, привет еще раз. Слушай, не хочется тебя тревожить по пустякам, но тут такое дело- снова кирка пропала. Не в курсе?

Варг как-то странно взглянул на меня:

— Слушай, я бы рад помочь, но не успеваю норму сдать. Вот если бы ты мне пообещал подсобить с этим- думаю я нашел бы пол часа на решение твоей проблемы.

Та — ак, кажется я понимаю что к чему. Конечно 10 кусков гранита не заработаешь, зависая с корешами у колодца…а ведь еще и их нужно "кормить". Я знаю как поступать в таких случаях в реальной жизни, но вот что можно сделать в игре, я решительно не понимал. Так что я подчеркнуто разочарованно вздохнул:

— Кто бы мне помог, у самого те же проблемы. Ладно, бывай, пойду искать. — я развернулся и направился к Ардену, который сидя в тени под стеной казармы, что-то вертел в руках. Когда я подошел, он с гордостью продемонстрировал мне какую- то

загогулину:

— Видал чего я могу? Попробуй- ка разберись! — он протянул мне нечто, состоящее из двух изогнутых кусков проволоки, хитрым образом связанных между собой, — Ты должен распутать ее.

— А что это? И нахрена мне распутывать ее? Слушай, я по делу пришел, в общем-то…

Эльф откинулся на стенку:

— Ну, и что у тебя за дело? Только давай быстрей, у меня тут прокачка простаивает, — он довольно подмигнул, — За пол дня почти уровень интеллекта поднял, нельзя останавливаться на достигнутом!

Я задумался- у него же все в интеллекте и в мудрости было, насколько я помню, значит и тренироваться навыки по идее должны медленнее… Любопытно как он этого добился.

— Почти уровень? За пол дня? Поделишься секретом?

Арден молча указал глазами на железку в моих руках. Угу, понятно. Выходит тут можно выдумывать самому себе задачки, решать их- и поднимать интеллект? Странно…но попробовать обязательно стоит. В Академии помнится нам задавали много интересных задачек- по навигации, расчету курсов…так что пространственное мышление у любого выпускника развито будь здоров. Я по- новому взглянул на проволочный ребус. С нейросетью эта задачка для меня была бы на секунду, теперь приходится рассчитывать только на свои мозги, мамой и папой даденые.

Эльф вынул из кармана несколько новых кусков проволоки и принялся что-то из них плести:

— Ну так что там у тебя за дело, излагай! Повосхищаться моей гениальностью ты еще успеешь, но попозже.

Я постарался вкратце пересказать ситуацию- рассказал и о вчерашнем "принятии" в шахтеры, и о том, что мне показалось подозрительным… К концу моего рассказа Арден отложил головоломку в сторону и внимательно слушал меня. Наконец я закончил и выжидательно уставился на него.

— У меня ощущение, что тебя вообще не инструктировали при входе в игру. Ты не знаешь элементарных вещей, которые знает любой начинающий игрок. Дай-ка я тебе поясню: помнишь, во время вчерашнего маленького мероприятия я заставлял тебя выполнять мои команды? Со стороны может показаться, что я просто решил помочь тебе, но на самом деле я параллельно преследовал свои цели- открыть себе характеристику лидерство, которую как раз можно открыть управляя одним или несколькими людьми. На высоких уровнях лидерства

подчиненные получают очень неплохие баффы, а я рассчитываю быть именно лидером. Я тебя использовал- но ведь оплатил за это помощью, а эти парни скорее всего просто хотят поиметь с тебя как можно больше ништяков. Куски гранита, деньги, услуги… Возможно они просто хотят видеть тебя членом своей группировки, кто знает? Я так понимаю у тебя есть план, и я не думаю что в этом плане предусмотрено место для Варга или подобных ему. До поры до времени мы помогаем друг- другу, но кто знает, что будет дальше- возможно меня или тебя завтра переведут в другую игровую зону. Нужно уметь брать по максимуму, это я четко усвоил за те семь лет, что играю в эту игру.

Все это конечно интересно, и нуждается в обязательном осмыслении на досуге, но:

— А сейчас-то мне что делать? Не выполню норму- попаду в черный список.

Эльф посмотрел в сторону стоящих у колодца Варга сотоварищи, и задумчиво произнес:

— Было бы здорово узнать чего они затеяли. Пожалуй я помогу тебе…снова, — он повернулся ко мне, — давай порассуждаем. Этот Варг судя по всему представляет на карьере фракцию тех, кто смог договориться с начальством в лице смотрителей- которые точно такие же игроки как и мы, и заставляет теми или иными методами работать на себя лопухов вроде тебя, уж прости. Доля от этой выработки попадает к смотрителям, и мне что-то не кажется, что начальство в лице главного смотрителя в курсе происходящего. Следовательно, мы можем попытаться связаться с ним, и рассказать об этой ситуации в выгодном для нас свете. Думаю, этот план реализуем… — он бросил взгляд на дом главного смотрителя, — но у меня другое предложение.

Я с ожиданием уставился на него.

— Нужно извлечь максимум выгоды из ситуации, и я знаю, как это можно сделать! — он положил мне руку на плечо, — У меня есть для тебя задание!

Я понимающе кивнул:

— Нужно снова побыть подчиненным?

Эльф, презрительно фыркнул:

— С одного человека в подчинении дают очень уж мало опыта. Но вот если их будут десятки…мне нужно чтобы ты походил по заключенным, якобы в поисках своего инструмента, и пригляделся, кто еще работает на Варга, может среди них есть его агенты- их нужно найти. Для моего гениального плана мне необходимо знать, кто есть кто, — он наклонился ко мне, — я

решил устроить тут небольшую революцию, итогом которой должно стать смещение всех смотрителей и всемирная справедливость в виде возвращенной хозяину кирки. Ну и само собой мое поднятие ранга лидерства. Справишься? А я тебе помогу с расспросами, чтоб быстрее было.

Я недоверчиво покачал головой:

— Если все так просто как ты говоришь, почему никто так раньше не сделал?

Арден вытянул ладонь и принялся забивать пальцы:

— Не знают, не хотят, надеются на изменения, боятся Варга, боятся смотрителей…в конце концов если один поднимет голову, смотрители его легко заставят молчать. Тут поодиночке нет смысла дергаться, но вот если будет лидер, что поведет десятки согласных людей…, — он подмигнул.

И хотя это, на мой взгляд, прозвучало излишне уверенно, у меня не было достойной альтернативы, так что я согласился.

Наконец я начал знакомиться со своими "сокамерниками". На знакомство с каждым заключенным уходило до 5 минут, большинство не горело желанием общаться, и непрерывно долбили руду, представляю какие у них сила и выносливость чтоб обеспечивать гранитом помимо себя еще пятерых бездельников… да, и о смотрителях забывать не нужно. Только один с готовностью откликнулся на мои расспросы- он представился Камдером и предложил мне свою помощь в поисках кирки. Честно говоря, я уже и не ожидал, что хоть кто- то откликнется на призыв о помощи, и предложение Камдера меня насторожило, видимо сказалась паранойя, которую я начал испытывать после разговора с Арденом. Так что я поблагодарил его за понимание и, пообещав позже подойти, пошел к эльфу.

Тот уже закончил с обходом, и вопросительно мотнул головой:

— Ну, что выяснил? У меня все чисто, народ жаждет мести, в перерыв начинаем. Смотритель у себя, так что ему доложат о беспорядках быстро. Думаю, все займет двадцать минут, максимум час. Потом вмешается стража и отправит всех на перерождение, а потом будут выяснять в чем причина бардака. Вот тогда то и покажется все что скрыто, — он хохотнул, — жаль терять опыт конечно, но это ерунда- главное установить тут свои порядки.

Я поддержал его план, и вдруг понял, что пока он будет играть в войнушку, я вполне могу успеть провести ритуал посвящения. О чем ему немедленно и сообщил. Арден, подумав, согласился на это, ведь нужды в моем непосредственном участии в его плане не было.

Я посмотрел на время, до отдыха оставался час времени- этого должно было хватить для моих целей.

Наот, как и в прошлый мой визит отрабатывал связки ударов. Его окутывало переливающееся свечение, и с каждым ударом кирки по камням от них отлетали куски породы, жизнь жилы таяла на глазах. Я с завистью посмотрел на его перевитое мышцами тело- в силу он вложил немало очков характеристик, и это сказывалось на внешнем виде персонажа. Интересно, что будет со мной, когда я раскачаю выносливость хотя бы до сотни? Как внешне проявляется жизненная сила?

— Наот, отвлекись на минутку- есть разговор, — я дождался когда он развернулся ко мне:

— А, это ты… Мне как раз нужен перерыв- совсем вымотался… Некоторые умения здорово просаживают бодрость, хорошо выносливости хватает. Что там у тебя?

Я постарался поскорее довести до его сведения планы Ардена по захвату влияния в шахте, и появившуюся возможность проделать ритуал для меня. Он с радостью поддержал обе мысли:

— Ну наконец-то ты возьмешь профу, а то говорят наместник приехал- а это значит что сегодня- завтра начнется принудительная раздача пряников. Я тут кстати подумал- у меня есть замечательная возможность открыть Стойкость- для этого нужно пережить боль в двукратном размере, и для этого есть специальное задание на 50 уровне. Но если то что ты там рассказывал, и ритуалы Мардука реально могут поднимать значение боли до 200 %- правда…тогда Стойкость у меня в кармане! А Арден-то молодец, так посмотришь- слабак слабаком, а смотри ж ты- уже власть пытается взять, — он хохотнул, — с нетерпением буду ждать чем это закончится, авось он станет большой шишкой, возьмет меня в начальники, ха — ха!

Я вежливо поддержал его смехом, и добавил:

— Я начинаю подготовку к ритуалу, думаю, минут за десять управлюсь. Никуда не уходи, у нас будет минут двадцать, должны успеть.

Сердце колотилось как бешеное, жить с четырехсотпроцентной болью я не собирался ни при каких обстоятельствах, и собирался использовать любую возможность для осуществления плана Жорика.

Несколько раз, по неосторожности и неопытности, кирка соскакивала с камня и удар приходился на ногу. Урон здоровью был незначительным, особенно учитывая Выносливость, но вот боль…длилась она недолго, секунду- две, но мне этого хватало за глаза. Я поторопился в свой сектор- пока Арден заряжает людей, мне предстоит поработать, если я хочу чтобы все закончилось так,

как я планирую.

Наконец для ритуала все было готово: достаточно большой участок штрека тщательно очищен от камней, факелы расставлены в надлежащем порядке.

Любопытствующий Наот то и дело заглядывающий в пещеру поторопить, удовлетворенно покивал:

— Ну наконец все готово! Осталось только немного потерпеть, и ты станешь жрецом своего бога, а я заполучу стойкость.

Я указал ему место, куда он должен был лечь, и, пока он устраивался, побеседовал с подошедшим проверить как у меня дела довольным эльфом, который собирался за сегодня добить уровень лидерства до 2:

— Ну что, все по плану? Ты договорился с заключенными? Мне нужно всего минут пятнадцать, постарайся никого не пустить в ритуальный зал, для меня эта профессия очень важна.

Арден снисходительно кивнул:

— Да не напрягайся ты так, все будет отлично! Не стоит недооценивать мой семилетний опыт- нужные люди осведомлены и проинструктированы- грядет революция! Ладно, гляди- Наот уже рукой машет- начинай как услышишь шум снаружи. И не высовывайся, там у нас намечается потасовка. Как закончишь- действуем по плану. Все, я побежал!

Он быстро пошел к выходу из шахты, а я снова подивился как тут все хитро устроено- пользы за выполнение заданий можно было получить намного больше- главное правильно все спланировать. Вспомнив о том что отныне отыгрыш роли- наше все, я развернулся к ожидающему Наот- талу, и замогильным голосом, подвывая, принялся возносить молитвы, тексты которых придумывал на ходу. Наот с улыбкой следил за мной.

Пока снаружи все тихо, я пытался достичь нужного состояния- вздымая руки к низкому потолку пещеры, молил Мардука о снисхождении, дабы я смог нести свет…точнее боль его учения всем разумным, и самонадеянно называл себя "гласом Его". Через минуту я уже начал повторяться, о чем мне ехидно сказал жертвенный варвар. Я шикнул на него: эльф задерживался со своим гениальным планом, и тут от меня ничего не зависело.

Наконец, когда я уже собирался прервать свой пятиминутный монолог и выйти проверить, как там дела снаружи, оттуда донеслись едва слышные за толщей камня крики, и я понял- время настало.

Наот прислушался и прекратил улыбаться:

— Черт, Кэп, я надеюсь что ты не будешь сильно зверствовать- давай поскорее закончим с этим.

Я согласно кивнул. Мне приходилось видеть, как пытали разумных- зрелище, скажу я вам не для слабонервных. Кто бы мог подумать что когда- то и мне придется примерить на себя роль палача? Я усмехнулся, чем заработал подозрительный взгляд Наот — тала. Успокаивающе кивнув ему, я достал обломок клинка, который вскоре должен стать ритуальным кинжалом боли. Для этого его нужно окропить кровью заклинающего- меня, то есть, и провести несложный ритуал.

Сцепив зубы, я резко полоснул себя лезвием по ладони. Боль пришла не сразу, как бы давая мне мгновение подготовиться, а после мир вокруг потемнел, а сердце забилось в груди как несбалансированный резонатор, грозя разбиться о ребра.

Дыхание перехватило, и я рухнул на колени. На какую- то секунду я даже забыл, где я, что делаю и зачем. Но боль быстро отошла, и прояснившийся взгляд сфокусировался на клинке, по которому тонкими струйками стекала моя кровь. Я торопливо зашептал выученную молитву:

— Болью своей, кровью своей, заклинаю: Мардук, благослови это оружие!

С огромным облегчением я увидел, как надпись

"**обломок клинка**"

меняется на

"**ритуальный обломок клинка Мардука" эффекты: +100 % к страданиям во время ритуалов.**

Я удовлетворенно улыбнулся- все как Жорик и описывал. Ну а теперь настал черед Наота, я встал с колен и направился к нему. Он круглыми глазами следил за мной:

— Слышь, Кэп, не переигрывай, от пореза еще никто не умирал, чего орать как оглашенный?

Я снова шикнул на него:

— Серьезней! У нас тут между прочим магия! — я прочистил горло, — Готов ли ты, варвар Наот — тал, добровольно стать жертвой Мардуку, богу боли и страданий?!

— Готов конечно! Так же, как готов получить свою новую характеристику! — снова он за свое…вот же неугомонный. Ладно, надо торопиться- к людским крикам снаружи прибавился звон оружия.

Я подошел к лежащему на спине варвару, и, дождавшись разрешающего кивка, одним движением воткнул кинжал в его грудь- прямо в сердце. Тело Наота выгнулось дугой так резко, что я отлетел от него, грохнувшись на задницу. Он касался каменного пола только макушкой запрокинутой головы и пятками ног, его тело судорожно подрагивало, а из горла вырвался страшный хрип.

Мне доводилось убивать- порой пираты набирались наглости атаковать мой эсминец, тогда я показывал на что способны старенькие плазменные излучатели, но там было не так. Там смерть была далеко, и не было моего непосредственного участия, а тут все происходило прямо перед глазами, и клинок, что торчал у Наота между ребер, я вонзил своей собственной рукой. Так- это игра, всего лишь игра… Я отсчитывал секунды, необходимые для активации пентаграммы…

Наот — тал говорил что у него стоит стопроцентное значение боли, как и у всех заключенных, не хотел бы я оказаться на его месте…

Досчитав до тридцати, я выдернул кинжал, и быстро начертил пять символов на конце каждого луча звезды, в центре которой лежал варвар. Черты его лица заострились, взгляд словно был направлен в пустоту. Не знаю, то ли он отходил от ощущений, то ли уже копался в характеристиках персонажа.

Я надрезал себе палец, и, сцепив зубы, выдавил по капле крови на каждый символ: call, pact, infinitum, dolor, deus- именно на таком порядке настаивал Жорик. На груди, прямо напротив сердца, кончиком лезвия клинка я процарапал символ Мардука-пятиконечную звезду, похожую на снежинку, и произнес фразу, оканчивающую ритуал:

— О великий Мардук, повелитель боли и страданий, снизойди до твоего слуги, даруй мое твое благословение!

Мгновение ничего не происходило, а затем на меня со всех сторон обрушился яркий, обжигающий свет. Адская боль накрыла меня с головой, и уверен, будь это реальность, нейросеть в ту же секунду вырубила меня, чтоб я не сошел с ума. Но, к сожалению, я находился в игре, и тут такого легкого шанса на избавление от боли не существовало. Кожу словно намазали ядом, медленно ее разъедающим, а внутри тела поселились плотоядные тараканы, выжирающие мои потроха. Возможности закричать не было- горло перехватило плотным обручем боли…

Боль, терзавшая все мое тело, отступила, как отступает волна прибоя, оставляя на песке улов со дна морского. Сил пошевелиться не было, воспоминания о пережитой боли заставляли усомниться в том, что я вообще смог выдержать это.

Жорик упоминал, что инициация обычными методами предусматривает выполнение незатейливого квеста, но путь для желающих усложнить себе жизнь был всегда. Альтернативное посвящение, мать его…

Я уже заочно проникся недоверием к Мардуку, заставляющему своих жрецов испытывать такие мучения. Боги всегда помогали своим слугам- это аксиома, и Жорик говорил что

Мардук решит мою проблему, если я наберу достаточно доверия с его стороны. Я передернул плечами и осторожно поднялся на ноги. Перед глазами повисла надпись:

"**вы прошли ритуал инициации Мардука, приобрели профессию жрец". Репутация +20, благодать +2", текущий ранг профессии- 1. Сделать ее главной? "да" "нет",**

и чуть ниже

"**найдите старшего жреца для изучения профессиональных умений, доступных для Вашего уровня**".

Сердце забилось, я решительно нажал "**да**" и вызвал окно характеристик персонажа:

Имя персонажа	Кэпэкса Эко Вега21					
Опыт	40	500		Дополнительные характеристики		
Раса	Человек			Защита от магии огня		0
Класс	Заключенный			Защита от магии воды		0
Главная профессия	Жрец Мардука 1 ранг			Защита от магии воздуха		0
Уровень персонажа	0			Защита от магии земли		0
Жизнь	1400 0,5% мин			Защита от ментальной магии		0
Энергия	300, 1,5% сек			Защита от божественной магии		0,5%
Бодрость	329/700			Защита от яда		0
Характеристики	Опыт	База	Вещи	Вторичные профессии		
Сила	16%	6	0	Шахтер	0%	2
Ловкость	88%	3	0	-	-	-
Выносливость	21%	14	0	-	-	-
Интеллект	8%	3	0	-	-	-
Мудрость	0%	3	0	-	-	-
Харизма	64%	3	0	-	-	-
Благодать	0,125%	2	0	-	-	-
Не выбрано	0%	0	0	-	-	-
Не выбрано	0%	0	0	-	-	-
Свободных очков			0	-	-	-
Навыки						
Ночное зрение		35%	1			
Оковы боли		0%	1			

Облегченно выдохнув, я бросил взгляд на варвара, сосредоточенно пялившегося в стену перед собой- видимо тоже что-то смотрит… Ладно, пора наружу- что то там все затихло.

К моменту когда мы вышли из шахты все веселье закончилось- лужи крови на площади красноречиво показывали что бывает с бунтовщиками, которых скоро вернут назад на рудник от камня воскрешения. До него, как я слышал из разговоров, минут двадцать пешком, через близлежащий лес.

Сбежать оттуда не представлялось возможным- обитающие там тварюшки были не по зубам зекам, чей уровень варьировался от первого до пятого. Создатели игры поступили разумно, и после достижения определенного уровня в профессии шахтера, опыт за

низкоуровневый гранит падать переставал, так что потолок уровня для этой локации был пятым.

Конвой из стражи для их сопровождения уже собирался на выходе из локации, у ворот шахтерского городка. Выжили единицы, и сейчас они стояли в окружении смотрителей. Я пригляделся- это было трое из группы Варга, вот только его самого я не увидел- видимо и его под шумок отправили на тот свет.

Пока все проходит так, как предсказывал Арден- буду надеяться что так пойдет и дальше. Наот вышел из пещеры вслед и передернул плечами:

— Вот смотрю я на это и радуюсь что меня нет среди тех неудачников что попали на перерождение и просрали опыт, но с другой стороны… — он оглянулся на меня, — может стоило умереть как и всем, быстро и безболезненно.

Я отчего то смутился:

— Ну стойкость же открыл себе?

Варвар расплылся в довольной улыбке:

— Конечно получил! И даже поднял немного. Больно было адски, но оно того стоило! Стойкость вещь нужная, особенно варварам вроде меня.

Я согласно закивал- Стойкость давала многочисленные бонусы, вроде прибавки к защите от всего. Полностью прокаченная стойкость срезала урон и много чего еще практически втрое. Варвар имел несколько крайне полезных талантов, но имелись и свои минусы- например довольно большие штрафы к использованию тяжелых доспехов. Профессия не для слабаков, скажу я вам.

В этой игре изначально профессия подразумевает роль, которую будет играть персонаж. Например варвар- это ДД-персонаж, наносящий большой урон, а жрец вроде меня- это поддержка. Только вот какое дело, от пути развития зависело очень много, и в итоге варвар мог стать даже танком, а жрец занять место ДД. Это вносило немалую толику неразберихи в мое понимание игры…

Пока я размышлял об этом, отряд стражи под руководством десятника начал марш к точке воскрешения. Наот встал рядом, исподлобья глядя на стражу:

— Через час все вернутся, и тогда посмотрим, насколько хорош план Ардена.

Я согласно закивал головой. Профессию мне удалось получить, и это не могло не радовать, но отсутствие кирки могло доставить неприятностей. Если у заключенного регулярно пропадал инструмент, следовали санкции, от повышения нормы

вплоть до увеличения срока заключения. В итоге могло получиться так, что игрок оставался тут навечно. Но это в теории конечно, на практике таких "проблемных" переводили в другую локацию. Жорик утверждал, что есть несколько вариантов, как выбраться из тюремной локации, но мне был озвучен только вариант с побегом. Сбежать можно было двумя вариантами: первый- во время этапа, когда в сопровождении будет пара-тройка стражников невысоких уровней, или во время перерождения- бежать прямо с камня воскрешения. Штука в том, что лес был населен мобами на много уровней выше заключенных. Да и киркой много урона не нанесешь, как не старайся.

Вот тут то я и должен был начать действовать- мне для нанесения урона не нужно оружие- враг сам убьётся об мою тушку, осталось только прокачать свое единственное умение хотя бы до 10 уровня.

Жорик подсказал мне еще один финт- игрок мог посвятить себя только одному богу, это означало что другие божества будут с безразличием смотреть на его попытки наладить контакт, но вот наказывать за прегрешения будут как и всех остальных игроков. Все плохо, но вот репутация с тем самым, избранным богом- росла вдвое быстрее, как и все навыки, связанные с ним. На выходе получался эдакий отшельник- одиночка. В группах он будет практически бесполезен, так как его благословения будут конфликтовать с благословениями других жрецов, магия гасит магию- как-то так.

Ладно, вернемся к расчетам: на 1 уровне умения я буду возвращать: 1 %* (уровень боли/100)*благодать*ранг жреца, то есть минимум 4 % от нанесенного мне урона. Если я вложу, например 5 благодати, тогда урон прыгнет до 20 %. Ну, вроде уже неплохо, только благодать-то не бесконечная! А вот и нет, ведь это умение предусмотрено как раз для получения благодати в ходе различных ритуалов.

Это конечно не вечный двигатель…но это пока! Благодать рассчитывается исходя из формулы: 1 благодать за каждые отнятые 10 % жизни жреца. То есть можно было рассчитывать на +9 когда мне нанесут 1260 урона. Значит, я могу без потерь вложить 9 благодати в навык, нанеся таким образом…ммм… 454 урона… м — да. Зверь с уроном за тысячу будет иметь здоровья под десять тысяч. Но ведь это только начало- дальше навык должен расти, причем из-за значения боли и бонуса от "единобожия" скорость роста увеличивается в 4 раза. Звучит неплохо, надо пробовать.

Что ж, думаю, настало время вознести хвалу Мардуку в

ежедневной молитве- благодать теперь наше все. Отыгрыш взятой на себя роли, будь то роль жреца, рыцаря или еще харш знает кого- хоть белого пянчекряка- оценивал соответствующий искин, он же отвечал за последствия отыгрыша. Например жрец со скучной и недолгой проповедью, никого не заинтересовавшей, вряд ли в перспективе может рассчитывать на какие-то приятные бонусы, но тот кто с пеной у рта доказывает преимущество пути его бога, диспутирует на эту тему- вполне возможно игра поощрит его. Я не собирался заниматься чем то подобным, несмотря на все возможные плюшки, так что просто поднял взгляд в небо, и пробормотал первые слова, что пришли мне в голову:

— Мардук, к тебе обращаюсь с благодарностью за все хорошее, что со мной произошло, и за все плохое, что произошло с моими врагами! Аминь…

В уголке интерфейса мигнула надпись "ежедневная молитва +2 благодати".

Что ж, отлично! Теперь нужно каждый час возносить ему хвалу, и проводить прочие ритуалы. Благодати много не бывает.

Умение "оковы боли" применяется на одну цель, к сожалению, и действует не так долго, как хотелось бы. А впереди тысячи врагов, и на каждого уходит благодать. Нужно срочно качать умение, только с высоких уровней оно выходит на самоокупаемость, и тогда это станет имбой. Но до этого еще дожить нужно.

Жрец боли не самый мягко говоря популярный персонаж- чересчур специфичные у него умения, так что всех его возможностей и перспектив мало кто знает. А если и знает, то молчит. Из открываемых у него есть еще одна способность "самоистязание" — просто лупишь себя и получаешь способность зарабатывать благодать и репутацию у Мардука через боль причиняемую самому себе.

К сожалению иные умения для меня закрыты- в этой локации нет учителя. Возможности популярных профессий по самостоятельному изучению способностей тщательно описаны тысячами игроков, в отличие от непопулярного жреца боли. Печаль.

Итак, у меня есть одно умение " оковы боли" на данном этапе практически бесполезное, и будем считать что есть "самоистязание" хотя даже думать о его применении не хочется. Ну, допустим, есть такое. Первую способность тут не на ком применять, от применения второй я, пожалуй, воздержусь. Жорик предполагал, что я некоторое время буду поднимать себе благодать, и за счет этого покину локацию. Черт, придется

задержаться тут надолго.

Мимо прошел стражник, окинувший подозрительным взглядом нас с Наотом. Варвар сыграл интеллигента:

— Совершенный беспорядок творится, вы не находите? И куда власти смотрят…

Стражник сплюнул нам под ноги и, развернувшись, пошел к своим коллегам у дома главного смотрителя.

Наот пояснил:

— Большинство заключенных отбывают сравнительно небольшие сроки, год- два. Игра для них стала потерей времени, им бы добить сроки, да выйти. А те кто живет игрой, я имею ввиду из заключенных, стараются пробиться в этой жизни- взять хотя бы смотрителей- чем не карьерный рост? Так и получается что тут есть те, кто легко управляем, и те кто не прочь поуправлять. Ты тут надолго кстати? Профессию ты выбирал явно заранее, правда не могу понять почему именно эту- значит надолго. Я тоже надолго… Так что давай договоримся, пока вдвоем- держаться вместе. Ты хоть и странноватый, но я тебе доверяю. И с Арденом переговорить по этому поводу надо, парень соображает что к чему.

Я согласно закивал- без поддержки Наота я бы не смог уделять столько времени себе, получить профессию в конце концов, а советы эльфа кажутся крайне полезными в перспективе. Мы скрепили договор рукопожатием, и я решил уточнить вопрос, который как то не поднимался до этого момента:

— Слушай, а вот допустим Арден шлепнул кого то на руднике- что ему за это грозит?

Наот задумался:

— Ну вообще то нарушителей наказывают, но это игра- и смерть тут это только потеря опыта…не могу сказать точно, давай дождемся эльфа, этот умник должен знать.

Я согласно кивнул, и вернулся к разглядыванию толпящихся на площади людей, орков и прочих нелюдей.

К моменту когда створки ворот поселения распахнулись, пропуская бунтовщиков в окружении стражи внутрь, мы с Наотом пытались договориться о своеобразной взаимопомощи.

Ему понравилась скорость, с которой росла Стойкость, и он решил перетерпеть следствия такой быстрой прокачки- боль, помноженную на два. Я лелеял мысль о многократном принесении варвара в жертву Мардуку на ритуальной площадке в своей секции шахты, единственная загвоздка заключалась в том, что за преступлением, как водится, следовало и наказание- а этого я хотел бы избежать. Так что когда к нам подошел ухмыляющийся Арден, первым делом я попытался уточнить этот

вопрос. В ответ он удивленно посмотрел на меня:

— Тут решается судьба всех смотрителей, связанных с бандой Варга, а тебя волнует такая мелочь? Не волнуйся, если мне удастся протолкнуть наши кандидатуры на должности смотрителей, возможностей будет масса! Кстати я придумал одну штуку- если сработает, будет приятный сюрприз тебе. Так что давайте действовать последовательно. Через минут десять будет разбирательство, там все решится!

Я представил себя в роли надзирателя…отличный кнут, которым я буду подгонять ленивых работяг…кучу свободного времени…красота? Наверное.

Глава 7

На небольшом крыльце своего дома, в окружении охраны, стоял тучный лысый мужик, обряженный в белоснежную тогу. С брезгливостью, заметной даже снизу, с того места где я стоял, он смотрел на заключенных. Взгляд его медленно скользил по нашим неровным рядам, пока не остановился на эльфе, который стоял в первом ряду- сам специально вышел вперед. Главный смотритель разрешающе взмахнул рукой, и десятник стражи, учтиво ему поклонившись начал доклад:

— Уважаемый герр Воппилифф, начавшийся накануне бунт подавлен, потерь в личном составе нет, на перерождение было отправлено 42 заключенных бунтовщиков, в том числе 3 смотрителя, — он схватил Ардена за руку и вытолкнул его перед строем, — этот эльф был предводителем бунта. Что с ним и с остальными делать?

Главный смотритель кровожадно ухмыльнулся:

— Сперва поговорим с презренными бунтовщиками, а после решим, какое наказание применить, чтоб остальным неповадно было. Эй, длинноухая мразь! Какие же мысли бродили в твоей глупой башке, коли ты решился на подобную глупость?!

Арден неожиданно рухнул на колени, и, несколько раз звучно стукнувшись лбом в каменную поверхность площади, пронзительно взвыл не своим голосом:

— О великий и добросердечный господин Старший смотритель герр Воппилифф! Только мысли о твоем благе преследовали меня, когда я решился рискнуть пойти против предавших тебя людей, ибо только так смог я заполучить толику твоего драгоценного внимания!!! — под конец фразы его голос вещал чуть ли не на ультразвуковой частоте, каждое слово он сопровождал ударом лба в землю.

Воцарилась звенящая тишина…и видимо не у одного меня звенящая, так как некоторые принялись разевать рот в попытках избавиться от звона. Наконец Главный смотритель пришел в себя, и вытянул палец в сторону Ардена:

— Ты, грязный червь у моих ног, смеешь обвинять моих слуг в измене?! Держи свой язык при себе, пока он на месте! — смотритель пожевал губами, задумавшись, — Предательство, это сильное обвинение! Отчего в твою голову пришла мысль о том, что кто-то хочет предать меня, бессменного и великого хозяина Гранитных рудников? И встань с колен, я ничерта не слышу, что ты там бормочешь.

Арден подскочил с колен, быстро отряхнув свои рваные

штаны, принялся раскрывать начальнику глаза: и про то, как его нагло обворовывает Варг со своей бригадой, в том числе и воруя рабочий инструмент- подводя под угрозу со стороны короля из-за нехватки гранита, и о том как он вовлек в свой преступный бизнес некоторых смотрителей, слабых волей, и о том, что стоит выбрать на их место более достойных представителей зековской братии… короче пел соловьем, стараясь показать кто тут белый и пушистый, а кто- черный и лохматый. И, судя по внимающему его словам герру Воппилиффу- тот проникся. Закончил свой пламенный спич Арден предложением вызвать из города Жреца Боли, дабы выпытать у подлых изменников детали их несомненно хитроумного, дьявольского плана- ведь неизвестно, как глубоко пустила корни измена и растрата имущества.

Я с сомнением посмотрел на Главного смотрителя- история была шита белыми нитками, и если в укрытии части доходов Варга и можно было заподозрить, то измена…харш его знает, но смотритель замолчал надолго. Наконец он взмахом руки подозвал к себе старшего стражи, и что- то ему сказав- удалился в дом. Стражник, поклонившись уходящему начальству, развернулся к толпе, в которой уже начались тихие шепотки- народ желал скорее посплетничать на тему кто виноват и чего ждать.

— А ну заткнулись! Марш в карьер, работа сама делаться не будет! И только попробуйте мне не выполнить дневную норму!

Люди начали потихоньку расходиться по своим участкам, я тоже решил лишний раз не отсвечивать, и последнее что я увидел, был Арден, что то бурно доказывающий десятнику. Да, насыщенный выдался денек, но плодотворный- профессию я заработал, избавился от непонятных проблем в виде Варга, появились перспективы, правда на мой взгляд туманные- стать смотрителем. Ну и конечно стал понятен сюрприз- прибытие Жреца Боли дает мне прекрасные шансы на изучение так необходимых мне навыков.

Кирки у меня не было, так что я уселся рядом с Наотом- приятно смотреть как другие работают, особенно если работа спорится. И все- таки Варвар- прекрасная профессия. Самодостаточный персонаж с хорошим ДПС, приличным запасом жизней и высоким шансом на критический урон. Но больше всего конечно я восхищался красотой исполнения ударов. Бледное сияние атакующих аур, мерцающих на его кирках, вкупе с остальными визуальными и звуковыми спецэффектами, вызывали какой-то детский восторг. И это у меня- человека, который четверть жизни провел в космосе со всеми его красотами. Но там это было далеко, и времени любоваться не было, а сейчас рядом

со мной разворачивалось волшебство…

Я задумался- от прошлой жизни меня отделяли несколько дней, проведенных в игре, но никакого дискомфорта я не испытывал, вопреки всем ожиданиям. Непохоже на меня, с каких это пор я стал восторгаться красивой картинке, нарисованной компьютером? Я вновь взглянул на Наот- тала: окруженный бледным светом мощный силуэт, с легкостью откалывающий куски породы от стены тоннеля один за другим в снопах искр. Хмм, зрелище конечно занимательное, но…не более. Чертовщина какая- то.

Решив отложить эту мистику на потом, я дождался, когда энергия у варвара кончится, и он перейдет от спецударов к простой долбежке. Через пару минут он отошел от стены штрека и с видом художника, написавшего шедевр, осмотрел дело своих рук.

Я не удержался:

— Великолепная работа- какие линии, какая глубина!

Наот не оглядываясь, хмыкнул:

— Маловато энергии- это единственный минус. А умения жрут её неприлично много. Ну ничего, сейчас отдохну пару минут и продолжу. А насчет работы- кто-то же должен её делать!

— Да, это точно. — я смущенно замолчал.

Наот оглянулся на меня:

— Ха — ха, ты чего такой скромный-то? Не забывай, когда выберемся отсюда- ты станешь тем кто проведет нас через лес. У каждого есть своя задача, пора бы привыкнуть.

Я с готовностью кивнул- он прав, как ни крути. Варвар перехватил кирки поудобней:

— Ну, мне работать надо, и ты нашел бы себе занятие- нечего глаза мозолить! Заглядывай ко мне попозже, на перерыв- потренируемся! — он подмигнул и развернулся к стене, раскручивая окутавшиеся алым светом кирки.

Ну вот, и заняться нечем… О, мне же нужно отречься от других богов в пользу Мардука- совсем из головы вылетело, сейчас этим и займусь! Этот ритуал был сложнее в проведении, но при этом не требовал особых ингредиентов, так что я полчаса ползал по полу своей маленькой пещерки, выцарапывая на скальном основании сложную пентаграмму, разрисовывал ее всякими символами, которые мне подсказал Жорик в журнале. Когда все было готово, я встал в центр рисунка, и пробормотал:

— Мардук, отрекаюсь от иных богов, кроме тебя. Нарекаю тебя Единым своим покровителем и вверяю свою судьбу в руки твои!

Ничего не произошло, кроме небольшого изменения в моем

личном меню- под таблицей проявилась иконка, нажав на которую я с грустью увидел что моя репутация со всеми богами, кроме Мардука, упала на 1000 пунктов, и теперь я к сожалению не смогу пользоваться услугами жрецов иных конфессий. Эх, печаль- беда… Но добавился уровень репутации с единственным лояльным ко мне богом- а вот это радовало. Репутация добывалась разными методами, и имела свою градацию: каждые100, 200, 400 и так далее репутации добавляли по 1 пункту отношения божества. Каждые 5 отношений увеличивали множитель жреческих навыков. А тут мне только за отречение дали сразу +1 к этому значению, выходит я перепрыгнул сразу 5 ступеней репутации! Ну ладно, делу как говорится время, но пойду что ли, кирку попробую найти, авось вернут.

В моей секции её ожидаемо не оказалось, так что я пошел по шахте мимо остальных заключенных, которые к моему удивлению бросали на меня любопытные, и я бы сказал, дружелюбные взгляды, то и дело раздавались приветствия. На мою несмело озвученную просьбу пара разумных с готовностью согласились мне помочь. Оказывается Арден неплохо смыслит в этой кухне- он смог так все продумать, что при минимальных потерях опыта и рисках поднять сроки заключения, возникла возможность свергнуть местных рэкетиров. Теперь, когда Главный смотритель оказался в курсе темных делишек, которые проворачивались на его шахте, шансы Варга на нормальную жизнь в игре стремились к нулю, как и у его подельников.

М — да, а поначалу все казалось таким простым- есть преступники, есть место заключения- сиди и отрабатывай. А тут все как в жизни- каждый старается урвать от жизни максимум возможного, даже если этот максимум- кнут смотрителя. Снова некстати вспомнился "Грегор", плывущий сквозь океан звезд к своей цели, несущий в своих трюмах груз на десятки миллионов кредитов. Капитанский мостик, мягкая подсветка сенсорных панелей, привычный скрип кресла первого пилота, обтянутого кожей фиолетового оттенка какого-то неведомого животного. А тут- кнут. И не выбраться.

Черт, даже подумать о мести этому болвану Эски не получается, не удивлюсь если к моменту когда я буду освобожден, он уже двинет коня… Он и на потоке в Академии был самым пронырливым кадетом, всегда мог достать чуть больше чем другие, всегда выжимал из учебного тренажера все возможное. Мы с ним многое пережили вместе, харш подери! От дальнейших раздумий меня оторвал голос одного из добровольных помощников- зеленого орка:

— Кэп, мы нашли ее! Твоя кирка- она лежала вон там, — он

указал на скальный выступ над входом в шахту, — Варг уже использовал его однажды, для тех же целей- того орка перевели на другой участок, он не смог справляться с нормой без кирки, само собой. Держи! — он протянул мне кирку.

Я снова отчего-то смутился, и, поблагодарив за помощь в поисках, взял ее. Ну, теперь у меня есть чем убить время, пока хитрый эльф блатует за нас перед смотрителем Воппилиффом… ну и имечко ему разработчики придумали. Еще раз благодарно кивнув "коллегам", я вошел в темный зев шахты. Надолго ли она станет моим новым домом? Поскорее бы выбраться в большой игровой мир- Арден так интересно рассказывал о нем, не терпится своими глазами увидеть все те чудеса.

Ну, ладно, нечего без дела стоять, пора норму отрабатывать и силу с выносливостью качать.

Через пару часов раздался гудок, означающий перерыв. Я заметил что даже не выходил к колодцу поправить бодрость, она не успела выйти даже наполовину. Правда и улов оказался невелик- пара кусков гранита. Как и было условлено, я пошел к Наоту. Он все еще бил руду. Тележка была почти наполовину заполнена- и это за несколько часов. Я никак не мог примириться с той мыслью, что умения персонажа неотделимы от игрока. Ну например вот Наот — тал, набил уже кучу гранита, работал несколько часов не прекращая, однако я не мог его за это искренне похвалить. Это же именно благодаря нарисованным циферкам напротив слов, сила, и, выносливость, или благодаря ненастоящим навыкам он смог так быстро выполнить такую работу. Нарисуй эти цифры любому игроку- он сделает так же. После нескольких дней заключения, когда у меня были возможности пообщаться с другими заключенными, я понял для себя кое что.

Люди, выбравшие себе персонажей, где главным навыком было условно говоря вовремя нажать на кнопку, и люди, принявшие в качестве основной профессии нечто…другое- по разному относятся к игре. Нет, несомненно все они стремятся поднять уровни, заработать денег или заполучить редкую вещь, но вот в мелочах… Я не смогу ИГРАТЬ роль Жреца Боли, мне поневоле придется ЖИТЬ этим. Путь Наота отличается от реальной жизни только наличием умений, и значений характеристик, которые ему лишь помогают в достижений целей. Меня же эти умения направляют по жизни, я зависим от них настолько, насколько вообще это возможно.

Великолепная роль для человека, желающего ее сыграть. И отвратительная роль для меня. Если бы не эти чертовы 400 % боли… Да и отсутствие стимула в виде удовольствий. Вот черт,

какой то сумасшедший фанатик- аскет получается!

Наот нанес последний удар по камню, и с победным видом отправил добычу в тележку:

— Ну, я пока что закончил, можешь начинать свой ритуал! Говори что делать.

Я почесал макушку:

— Ну, вообще-то обычно для ритуала нужны свечки там, антураж, но этот навык подобного не требует. Я наложу на тебя "оковы боли", а потом ты должен меня…бить.

Наот округлил глаза:

— Ты серьезно? Это ритуал такой, при котором тебя бьет жертва? Ха — ха, этот ритуал мне нравится! Когда начинать?! — он с готовностью взмахнул киркой.

— Эй, не торопись, дай я сперва объясню что к чему! В общем это умение возвращает часть урона, что мне нанесли тому, кто нанес. Там совсем немного, так что не бойся помереть, бей со всей силы! И еще…когда я скажу- прекращай избиение, умирать мне рановато.

На самом деле я не хотел долго ковырять свою тушку, Наот справится с этой задачей намного быстрее меня, а значит и болеть будет меньше. Я закрыл глаза…и открыл. Какого черта я занимаюсь ерундой, мне же в инструкции черным по белому ясно написано- достигнуть барьера значения боли в 500 %. А у меня кинжал увеличивает этот показатель вдвое, то есть до нужных цифр я легко достану, и если Жорик знает свое дело, то мои мучения уменьшатся на сутки до стандартных ста процентов. Сказано- сделано! Я предупредил варвара, что мне нужна минута для подготовки к ритуалу, собрался с силами, и под любопытным взглядом напарника вонзил кинжал себе в грудь…

Во тьме, где нет места ничему, кроме боли, где сама материя соткана из мук, а воздух- суть страдания, распятый на невидимых нитях, тянущихся из бесконечности в бесконечность висит человек. Его тело покрыто шрамами- они живут на нем, словно паразиты- извиваются, переплетаясь между собой, многие открываются и начинают кровоточить, но не кровь истекает оттуда. Едкая кислота, капля за каплей, прожигает полосы по его плоти, и падает вниз, в бездну, к разинутым в беззвучных криках ртам, к вылезающим из орбит глазам… Тело недвижимо, ведь стоит сдвинуться хоть на миллиметр- тут же натянутся и лопнут невидимые нервы, и этот мир содрогнется от…

Резко открыв глаза, я сел на каменный пол пещеры, на котором лежал. Рядом валяется мой кинжал, чуть поодаль, у выхода, стоял Наот — тал, с опаской глядящий на меня.

В моей голове всплыли детали видения- скованное тело,

повсюду искаженные болью лица…это еще что такое было? Я словно побывал в другом измерении, не находясь там. Странные ощущения.

— Кэп, ты там как, все норм? Жив здоров? — варвар осторожно шагнул ко мне.

Я понял что видимо ритуал пошел нештатно, иначе к чему эти вопросы, так что решил напустить тумана:

— Вот черт, кое что перепутал, но сейчас вроде все нормально! — я украдкой ущипнул себя, и с радостью понял что ощущаю вполне обычный щипок, никакой адской боли не было- великолепно!

Я вскочил на ноги махнул рукой Наоту, чтоб подходил. Он нерешительно подошел:

— Ты сначала как заорал, я думал что стража прибежит, но ты быстро выдохся и потом только хрипел. А под конец просто взял- и вырубился. Жуткая анимация обряда, не хотел бы я быть жрецом боли…

Я важно кивнул, мол тут не только вы напрягаетесь:

— Ну что, давай пробовать? Готов? — я дождался пока Наот утвердительно ответит мне, и активировал навык. Наот никак не отреагировал на это, продолжая смотреть на меня с ожиданием. Отлично, значит умение не фиксируется у жертвы, как Жорик и писал.

— Начинай, бей со всей силы самым своим сильным умением, посмотрим так ли ты формы, как любишь о себе говорить, — я знал что даже удар ножом в глаз, в обычной жизни убивающий одинаково и простого обывателя, и опытного вояку, тут должен всего лишь снять часть хитов, сваншотить персонажа своего уровня практически нереально.

Варвар раскрутил вокруг себя заигравшие алыми красками кирки, и нанес одновременные удары- один сверху- в голову, второй в бок. Удар отбросил меня к стене, вспышка боли, к которой я готовился, едва не заставила меня упасть на землю, но через секунду эффект боли прошел, и я смог устоять. Длилась боль ровно столько, сколько продолжался удар, отличный показатель. Ничего запредельного я не ощутил- конечно очень больно, но в сравнении с тем, что меня ждало бы обычно… Мне был нанесен урон в 36 пунктов жизни. Я взглянул на Наота:

— И это все что ты можешь?

Он задорно ухмыльнулся мне в ответ:

— Если бы ты не отскочил, я бы еще добавил! Продолжим?

— Конечно! — я следил за его движениями, пытаясь рассчитать, куда он нанесет следующий удар. Вот интересно- как у него получается так плавно и красиво двигаться, может он и в

реальной жизни занимался чем-то подобным? Я рефлекторно увернулся от удара, чем заработал недовольное восклицание варвара.

— Ну а ты чего ожидал, твой враг на месте стоять не будет! — выкрутился я.

Наот задумчиво кивнул, но тут же картинно кровожадно захохотал:

— Это правда, но так даже интересней! — он снова закрутил свою мельницу…

Даже несмотря на отсутствие какого-нибудь оружия в руках Наота, его приходилось пару раз останавливать, чтобы дать здоровью восстановиться. Спустя полчаса подобных тренировок, когда довольный варвар вернулся к работе, я проверил свой прогресс:

Так, "оковы боли" почти на уровень поднялись, это хорошо. Ловкость выросла на единичку отчего-то, но я не против! И наконец, благодать! Радующая глаз цифра в 30 пунктов, большую часть которых я заработал с Наот- талом, точнее 22. Отлично! Варвар не испытывал почти никакого дискомфорта от отдачи "оков боли", значения были столь малы, что регенерация покрывала убывающее здоровье. Если бы не добыча гранита, которая отнимала у Наота львиную долю времени, мы оба лучше занялись тренировками.

Наконец, по прошествии нескольких часов, которые я провел сначала с Наотом, а затем в гордом одиночестве, выбивая из непокорной скалы желанный гранит, вернулся Арден. Он незаметно зашел в мой сектор, дождался, пока я не обернулся на него, загадочно улыбнулся и поманил за собой. Мы прошли до сектора, где трудился в поте лица Наот- тал, и там эльф, знаками показав мне сохранять тишину, горестно вздохнул:

— Эх, Кэп, ты только посмотри на него! Правду говорят- избыток мышечной массы часто не может сочетаться с высоким интеллектом. Вот нашел человек себе занятие по душе- и больше ему ничего не нужно, ни сокращенной нормы, ни кнута смотрителя…

Варвар уже посреди фразы прекративший махать кирками, насмешливо смотрел на Ардена, ожидая конца его изобличающего монолога. Я с нарастающей радостью наблюдал за довольными эльфом и варваром- неужели у Ардена получилось протолкнуть наши кандидатуры на замену прошлым смотрителям?

Спустя пять минут жадных расспросов выяснилось что план эльфа прошел без сучка и задоринки, именно так, как он его и задумывал. Главный смотритель, напуганный не столько

наличием на своем руднике непонятных махинаций, сколько тем, что об этом может узнать король, решил провести расследование инцидента. Для этого он, во- первых снял всех замешанных в этом деле смотрителей и назначил новых, и во — вторых обещал найти кого-то для допросов провинившихся. Арден настаивал, что с этим наилучшим образом справится квалифицированный Жрец Боли, но у герра Воппилиффа на этот счет были какие то свои соображения, которые он не спешил выкладывать заключенному эльфу.

Но, в любом случае, жизнь налаживалась! Ибо сегодня нам троим, как отчаянным героям, обнаружившим назревающую "измену", надлежало зайти в караульное помещение, которое использовала для своих нужд стража рудника, и получить заслуженную награду- плети смотрителей! Меня же радовало только одно- норма сократилась вдвое, и значит у меня появилось свободное время для тренировок характеристик!

Глава 8

Прошло уже три дня с тех пор, как бунт был подавлен и нас троих: меня, варвара Наота и эльфа Ардена поставили смотрителями. У каждого теперь в подчинении по 30 заключенных, а у меня даже адъютант появился-, но фактически руководит всем процессом Арден. Он вообще неплохой организатор- умудрился увеличить добычу гранита едва не вдвое- я еще по прошлой жизни помню таких людей: даже в хаосе они способны разглядеть закономерности и использовать их в свою пользу. Он организовал рабочий день у заключенных, закрепленных за нами, составил график тренировок и вообще наводил мосты в коллективе. Я узнал что несмотря на страшные аватары- тут обретался в основном неплохой народ, осужденный в основе своей за всякие мелочи. Из действительно опасных преступников тут было только несколько человек, и ваш покорный слуга в их числе. Я все так же не считал себя виновным в подрыве станции, но контрабанда- это тоже преступление. Не представляю как бы себя повели местные, узнай, кто я такой и за что меня сюда упекли- большинство игроков были оширцами, а у них очень развито чувство солидарности. Так что я улыбался почаще и старался держать язык за зубами.

Эти несколько дней, относительно свободных от работы, я посвятил тренировкам: сила, ловкость, выносливость, интеллект…особенно интеллект- энергии мало не бывает, особенно у мага или жреца. Пользуясь без сомнения бесценными подсказками Ардена, я неплохо поднял свои характеристики:

Имя персонажа	Кэпэкса Эко Вега21					
Опыт	218	500		Дополнительные характеристики		
Раса	Человек			Защита от магии огня		0
Класс	Заключенный			Защита от магии воды		0
Главная профессия	Жрец Мардука 1+1 ранг			Защита от магии воздуха		0
Уровень персонажа	0			Защита от магии земли		0
Жизнь	1500 0,5% мин			Защита от ментальной магии		0
Энергия	700, 1,5% сек			Защита от божественной магии		0,5%
Бодрость	750/750			Защита от яда		0
Характеристики	Опыт	База	Вещи	Вторичные профессии		
Сила	25%	9	0	Шахтер	49%	4
Ловкость	40%	8	0	-	-	-
Выносливость	3%	15	0	-	-	-
Интеллект	33%	7	0	-	-	-
Мудрость	0%	3	0	-	-	-
Харизма	6%	5	0	-	-	-
Благодать	88,5%	1416	0	-	-	-
Не выбрано	0%	0	0	-	-	-
Не выбрано	0%	0	0	-	-	-
Свободных очков			0	-	-	-
Навыки						
Ночное зрение		15%	3			
Оковы боли		47%	6			

Больше всего радовало умение "оков боли", которое росло просто на глазах, хоть и сопровождалось крайне неприятными ощущениями. Но возможность избежать 400 % боли мирила меня с данным обстоятельством — выживать-то надо. Ну и вишенка на вершине торта- это целая куча благодати, которую я заработал потом и кровью. Еще немного, и Мардук будет относиться ко мне еще на 1 единичку лучше! До завтра я надеялся добить репутацию до заветных 1600.

Появление Жреца Боли прошло как то незаметно для меня, просто в один из дней, похожих друг на друга как близнецы, ко мне на участок подошел Угрюм, и с опаской сообщил что всех заключенных вызывают в дом охраны для допроса. И по слухам ведет эти допросы приезжий Жрец Боли.

Думаю он сильно удивился моей радости, которую я не смог скрыть, услышав столь долгожданную весть- Арден молодчина, все таки уболтал главного смотрителя на вызов столь важной фигуры для расследования обстоятельств, приведших к бунту. Вот же человек, а?! Точнее вот же эльф! Смог вывернуть ситуацию, в которой из главного плохиша он превращается в фигуру с абсолютно противоположным значением, и главное сделал это так, что и не подкопаешься. Вечно в каких то делах, решениях, всегда в курсе всего… Не понимаю как у него это получается, но иногда завидую белой завистью, как гладко выходит у него реализовать свои затеи. Смог буквально на пустом месте так

замотивировать заключенных, что те работают едва не больше прежнего, однако с охотой, а не из- под палки. Добыча гранита выросла наполовину, Главный смотритель доволен как урш в сыре, даже с десятником охраны он как то договорился.

Однажды эльф сказал мне что решая задачу, он одновременно выполняет несколько параллельных целей, например помимо того, что он своими действиями завоевал доверие герра Воппилиффа, он теми же действиями неплохо поднял себе навык лидерства. Теперь практически все заключенные входят в его группу, или как тут принято называть — "пати", и получают с этого свои маленькие, но приятные бонусы.

В общем, пока мы с Наотом занимались добычей руды и взаимной прокачкой, он носился по всему руднику, решая массу проблем, больших и не очень, возникающих тут и там. Одна его задумка с отловом крыс чего стоит, шкала уровня заключенных, застывшая уже давно, потихоньку поползла наверх. Желающие в свободное от работы время могли заняться тренировками характеристик, имеющих низкое значение, я бы занялся подобным, но все потом- сейчас мой график был прост: подъем, молитва, завтрак, молитва, работа, молитва…и так до перерыва. В перерыв мы с Наотом занимались поднятием навыков, после чего снова работа и молитва до конца дня. Занудно, но эффективно.

Но что-то я отвлекся- на рудник пришел мой возможный наставник, и было бы крайне заманчиво изучить новые умения, или чем черт не шутит- поднять свой жреческий ранг!

Так что я благодарно кивнул Угрюму, и поторопился на выход. На пути к моему светлому будущему меня перехватил Арден:

— Дай ка угадаю- ты спешишь к колодцу попить водички, чтобы с новыми силами вернуться к добыче гранита?

Остановившись, я удивленно на него посмотрел:

— Какой гранит, Арден? Ты что- не в курсе- к нам Жрец Боли прибыл!

Эльф с важным видом покивал головой:

— И наш наивный Кэп решил что стоит ему только увидеть такого красивого, подающего надежды осужденного- так в нем загорится неуемное желание научить тебя всему что он знает? Кэ — эп, але — е! Ты заключенный, и для него такой же как и остальные. У тебя репутация с ним отрицательная! Скажи спасибо если он на твою просьбу не сильно обидится. Такие дела так не решаются, слушай сюда- бывалый ветеран научит, как себя надо вести, чтоб не опростоволоситься!

Я с пониманием кивнул- действительно, как то я не подумал об этом аспекте. Вот попадос был бы, вломись я с подобными просьбами без подготовки…

Арден начал в красках описывать приезжего Жреца: и имя его сказал, и занимаемый им ранг в церкви Мардука, и еду какую он любит, и много- много других бесполезных мне сведений. Которые он потом невероятным образом, виртуозно объединил между собой в общую концепцию моего поведения.

В соответствии с ней я должен быть немногословным, набожным и почитающим Мардука больше жизни, смиренным и готовым принять все тяготы жизни, что выпали на мою долю. Однако задачка не из простых…

В течении следующего часа я под чутким руководством эльфа тренировался быть именно тем заключенным, которому Жрец Боли Энтео захочет передать сакральные знания. Процесс происходил в шахте, так что остальные заключенные, бывшие само собой не в курсе наших целей, могли наблюдать главного актера перед главной премьерой.

Наконец Арден махнул рукой:

— Ну все, хватит! Лучше уже не станет, а мучаться я с тобой больше не могу. Теперь ты худо- бедно готов ко встрече со своим собратом по вере, и смотри не опозорь меня перед ним! Я договорился о том, что нас не будут допрашивать, главный смотритель лично проследит за этим. Ну, ты готов?

Я решительно кивнул- мне предстоит серьезный экзамен, и я неплохо, как мне кажется, к нему подготовился. Эльф хлопнул меня по спине- ну раз готов, тогда- вперед! Не будем заставлять Энтео дожидаться тебя!

Трижды сплюнув на удачу через левое плечо, я пошел навстречу судьбе…если бы я знал что меня ждет…если бы я знал…

Я конечно всякого ждал от Жреца Боли… Но тощего старикана, одетого в костюм бдсм раба…или господина, не разбираюсь я в этом, я не ожидал. Худой, весь покрытый шрамами лысый дед с выпученными глазами, с головы до пят был затянут в тонкие кожаные ремни, на многих из которых были наверчены тонкие длинные шипы. На его поясе висело множество мешочков разных размеров с непонятным содержимым, а на бедре у него в специальных креплениях покоилась длинная плеть с шипастыми грузами на концах. Я настолько удивился этому зрелищу, что застыл на пороге караульного помещения, открыв рот. Пришел в себя я только после окрика десятника:

— Чего встал, проходи, садись вот тут- напротив господина Старшего Жреца Энтео, он очень занятой человек, не задерживай

его!

Я постарался тут же исправить свою оплошность:

— Господин десятник, меня настолько поразила набожность глубокоуважаемого Старшего Жреца, проявленная в его шрамах, что я утратил свойственное мне спокойствие! Я, как человек, посвятивший всю свою сознательную жизнь служению Великому Мардуку, повелителю боли и страданий, счастлив видеть святого человека, опередившего меня на пути познания боли!

Командир после такой отповеди потерял интерес к моей скромной персоне, и принялся черкать что то в огромной книге на своем столе. Зато в рыбьих глазах Жреца Боли промелькнула заинтересованность:

— Неужели я вижу новичка, ступившего на путь боли господина нашего Мардука?

Я т готовностью подтвердил его слова:

— Истинно так, брат мой! Я попал сюда не по своей вине, но не жалею об этом! Ибо именно в этом месте, полном боли, я обрел для себя смысл жизни- служение во славу Мардука! Не иначе как Он сам направил мою судьбу, дабы привести страждущую душу к истоку мудрости- к истинному пониманию боли!

Я ощутил, что меня от волнения уже понесло куда- то не туда, и решил заткнуться от греха подальше. Вот черт, Арден же говорил быть немногословным, а я тут устроил концерт… Я с обожанием и с затаенным страхом взглянул на выражение лица Старшего Жреца. Тому, судя по всему, моя речь пришлась по нраву- он благосклонно покачал головой в ответ:

— Я вижу на тебе знаки Его благословения, несомненно ты выбрал верную для себя стезю, брат… — я скрипнул зубами, как же, конечно верную, чтоб тебя, все эти шрамы достались мне не за просто так- но виду само собой не подал, а Старший Жрец тем временем продолжил:

— Метки Мардука являются главным признаком твоей преданности его пути. Покажи мне, насколько силен твой дух?!

Метками Мардука, как я уже знал, назывались ритуальные шрамы на теле жреца. И если тело Энтео было покрыто сотнями тонких шрамов, явно нанесенных им себе самому, то на моем теле шрамы носили явно насильственное происхождение- Наот не миндальничал со мной. Заросшие дыры по всему телу- от ударов кирки, такими были мои метки… Старший Жрец внимательно осмотрел меня и довольно поцокал языком:

— Приятно видеть что даже в таком месте есть слуги бога нашего Мардука- это дарит моей душе покой! Как давно ты являешься жрецом Его, брат мой?

Я быстро подсчитал, выходило почти неделю. Жрец сокрушенно покачал головой:

— Ты находишься здесь, в месте где как ты верно отметил сила Мардука велика, но до сих пор носишь звание послушника? Прискорбно… — Энтео расстроенно опустил голову, огонь в его глазах, разгоревшийся было, начал угасать, и я понял, что нужно срочно спасать положение:

— Уважаемый Энтео, представьте как я страдаю тут каждый день, осознавая что не могу служить моему богу лучше! Ибо некому помочь мне в постижении истины, некому подсказать путь, по которому мне надлежит идти! Некому научить меня… навыкам, необходимым истинному жрецу боли! — я затаил дыхание и искоса присмотрелся к жрецу. Сейчас решится, получу ли я новые навыки, новый ранг или так и останусь с тем, что уже имею.

Энтео задумчиво поглядел на меня, затем отчего- то взглянул на десятника, и голосом, полным меда, обратился к нему:

— Уважаемый, не будете ли Вы так добры, не оставите меня наедине с этим молодым человеком? — при этом глаза у него странно заблестели, и в горле у меня пересохло. Чую сейчас что-то будет… Что-то неприятное. Десятник удивленно кивнул, и, пообещав через пять минут вернуться, вышел. Я затравленно посмотрел на закрывающуюся за ним дверь, и в караулке снова воцарился полумрак. Старик мерзко захихикал:

— Я сразу почувствовал в тебе потенциал, я понял, зачем я здесь! Ни бунт тому виной, и не поиск виновных… Ты! Ты! И только ты!!! Являешься причиной, по которой я здесь нужен! Редко можно встретить среди свободных такого искреннего желания испить из чаши боли Мардука! — он вскочил со стула и широкими шагами начал мерять комнатку, эмоционально размахивая руками, пока не остановился передо мной, — ты, ты готов принять муки для служения Ему?!

Черт возьми, я бы с удовольствием раскроил тебе твой лысый череп, извращенец ненормальный…но когда еще мне выпадет возможность встретить Старшего Жреца? Поэтому я голосом, полным отчаянья и затаенной злобы, выкрикнул в лицо старику:

— Готов! Готов как никогда больше не буду готов, бля буду!

Видимо эти слова произвели на безумного жреца какой- то магический эффект, потому что он выхватил плеть, и размахнувшись ею, возопил:

— Да придет очищающая боль!!!

Глядя на кончик плети, летящий мне в лицо, я успел накинуть на жреца "оковы боли", а что- ты жрец боли? Так соответствуй!

Поставленный на стражу у ворот караулки боец вздрогнул, когда изнутри раздался один вопль, полный удовольствия, и второй, в котором если прислушаться, можно было расслышать: сссссуууууууукаааааааа!!!

6…….

— Ну ты…это… Ранг-то поднял?

Наот, скромно стоящий в сторонке, с опаской поглядел на меня. А посмотреть было на что: если у простых игроков шрамы исчезали после заклинания лечения или использования лечебного зелья, то все мои шрамы оставались при мне, плюс любезный жрец оставил о себе память- теперь всю левую половину моего лица украшали шрамы ужасающего вида, оставленные его плетью, чтоб он на ней повесился. Я хмуро взглянул на варвара:

— Да поднял, поднял. Теперь даже и не знаю, стоило это того, или нет. Из-за этого старого, маразматичного, сумасшедшего фанатика у меня репутация со всеми НПС упала на сотню пунктов!

На самом деле на репутацию мне было плевать- никак не удавалось выгнать из головы картину лупящего меня плетью и распевающего псалмы старика в кожаной бдсм сбруе- фу, мерзость какая! Я в очередной раз передернул плечами. За пять минут, которые отныне стали худшими минутами моей игровой жизни, я получил не так и мало: следующий ранг жреца- 1 штука и в довесок новые навыки- три штуки.

"Создание алтаря Мардука", это первый навык, которому меня обучил Старший Жрец Энтео. Это был ритуал для создания временного места силы, дающего жрецу неплохие бонусы, с этим еще предстояло разобраться. Вторым он дал мне умение "аура боли". С ней на первый взгляд все было просто- вокруг персонажа формировалась некая зона, находясь в которой, враги получали урон, тоже нужно разбираться. И третьим он дал мне основное атакующее заклятье всех начинающих Жрецов Боли — "плеть боли". Заклинание, имеющее неплохой урон…и бесполезное для меня. Ладно, в качестве поддержки пойдет- на высоких уровнях оно еще и дебаффы вешает- может пригодиться в будущем.

Вообще я потихоньку, не без помощи Наота с Арденом, начал вникать в суть игры. Я думал что тут меня будет ждать несколько циклов перевоспитания, а игра это так- параллельно. А оказывается все совсем не так, никаких советников, никакой пенитенциарки…даже странно. В любом случае это значительно облегчает мою дальнейшую судьбу.

Я наконец уделил внимание игровой энциклопедии, что

кстати дало прирост к мудрости, которая у меня до сих пор стояла на месте, и узнал много интересного. Например узнал кто такие эти Жрецы Боли, одним из которых я стал. Жрец боли являлся универсальным персонажем, то есть мог все, но понемножку. Основным назначением слуги Мардука являлась поддержка других игроков с помощью благословений, или путем проклятий, тут уж какой путь выберешь. Жорик мне однозначно рекомендовал идти по пути проклинающего, с "оковами боли" этот выбор был очевиден. Но эта развилка меня ждет только на 20 уровне, пока же я топчусь на первом- опыта даже с моими бонусами мне падает ничтожно мало. Вот как начну тварей гонять, так…точнее наоборот- как они начнут меня гонять- так сразу уровни пойдут.

Ладно, нужно разобраться с новыми умениями, вдруг что-то полезное среди них можно найти?

Начнем с того, у чего все начинают — "плеть боли". Умение, наносящее урон божественной магией, необходима ритуальная плеть…вашу мать, так мне что- и костюмчик к этой плетке как у Энтео предназначен? Нафиг нафиг…отложим покамест для ясности, перейдем к следующему: "аура боли" — создает вокруг жреца ауру, наносящую окружающим существам, способным испытывать боль, урон божественной магией. Я вчитался в описание умения, продираясь через кучу терминов и специальных понятий. По всему выходит, что аура была реализована в виде сферы, радиус которой жрец мог регулировать в некоторых пределах. Урон у нее был фиксированный, и зависел от уровня умения и от количества целей, попавших в нее. На первом уровне умения один противник получал 10 урона в секунду в течении 2 секунд, два противника- по 9, три- по 8 и так далее. Получается оптимальней ее использовать против 5–6 противников, тогда суммарный урон больше всего. Хмм, маловато бьет…но в него, как почти в любое действие жреца можно было вложить благодать, правда было ограничение- вкладывать можно было не больше уровня умения, то есть первый уровень- одну благодати, второй уровень- две благодати и так далее. То есть на 10 уровне умения урон будет умножаться на 10… Неплохо, но слабовато. Жаль тут нет множителя как в "оковах", был бы неплохой урон по площади. Ладно, с этим разобрались, вещь конечно интересная, но мне пока без надобности. И осталось последнее, самое вкусное — "создание алтаря Мардука".

Возможность создать малое место силы своего покровителя дается не на первом, и не на втором уровне посвящения, тут видимо сыграл роль какой-то неведомый фактор- или жрец не углядел, или я ему так понравился, не знаю. Факт в том, что я

получил умение рангов так на пять раньше обычного, но не будем обижаться на Старшего Жреца за это- Мардук простит…

Несложный ритуал создавал алтарь из любых подручных средств, и давал массу приятных бонусов жрецу: плюсы ко всем характеристикам пропорционально вложенной благодати, усиленный прирост бодрости и энергии, и все такое. Обычно жрец благословлял разумных из своей группы, и затем ставил алтарь, для группового применения. Мой алтарь будет конфликтовать с любыми иными проявлениями божественных энергий, так что в группу меня вряд ли возьмут если что. Но я на это и не рассчитываю, сам справляюсь. Алтарь полезная штука, нужно будет им так же заняться, как и "оковами". А пока нужно придумать очередную хитрую головоломку, и решить ее- искин, заведующий поднятием характеристик отчего- то считал что подобные вещи неплохо закаляют ум. Я не против!

Ладно, с "плетью" все понятно, она будет терпеливо ждать своего часа, найти бы ей применение еще. С "аурой" тоже не все понятно, не буду же я ее качать на соседях по казарме, в конце концов! Так что остается одно…

Теперь в мой день нужно было вставить помимо прочего еще и тренировки навыка "алтаря", уровень которого я все таки решил поднять- думается что умение, предназначенное к получению по достижении пятого ранга жреца не будет лишним жрецу третьего- то есть мне.

Постепенно пещера, предназначенная для добычи гранита, превращалась в заклинательные покои: пол был очищен от каменной крошки и другого мусора, факелы были разложены в специальных углублениях, а охранять мой покой, пока я занят ритуалом, всегда был готов Угрюм.

Вот и сейчас он выслушал мои инструкции, и отправился ко входу в штрек- его задачей было не пускать самых любопытных.

Я принялся вычерчивать линии новой магической фигуры, предназначенной для освящения места и установки алтаря. Спустя десять минут рисунок был готов, и я ткнул в его центр факел, который должен был послужить основой для конструкции. Коснувшись пола пещеры, факел словно прилип к нему своей рукоятью, и я нерешительно отпустил его.

Окинув стоящий торчком факел подозрительным взглядом, я зачитал довольно длинное обращение к Мардуку, в котором просил превратить эту конструкцию в малый алтарь. Это если вкратце, сама речь длилась минут пять. Наконец я закончил нетипичным для местных богов аминем, и отошел на пару шагов назад- трансформация началась.

Факел ярко вспыхнул, и по нему побежали трещинки. Так как

алтарь явление временное, срок жизни у него был ограничен и зависел от материала, из которого его создавал жрец, но не мене 5 минут. Факел был, мягко говоря, дерьмовым материалом, так что мне было обеспечено 5 минут поддержки в радиусе 5 метров от алтаря. Следующий алтарь я мог создать только через час- такой был откат у умения. Критически оглядев список бонусов, появившихся в меню персонажа, я покачал головой- без высокого ранга жреца и самого умения, польза от его применения представляется сомнительной. Но отныне при любой тренировке нужно ставить алтарь- это без вопросов! Лишним не будет.

За шесть дней периодических совместных занятий с Наотом я поднял "оковы" почти до 7 уровня, и собирался еще за недельку догнать его до 10. Заодно подтяну отношение с Мардуком, авось получится заработать еще один заветный пунктик.

Арден поражался росту моего опыта, хоть я ему и не говорил настоящих значений, и несколько раз пытался выспросить у меня причину, но я играл в партизана и только отмахивался- не стоит ему знать моих тайн. Он вычислил что при подобной скорости роста навыков я смогу уже через пару- тройку недель рассчитывать на удачный побег. Мне бы еще лечебную магию, а то ждать естественного восстановления жизни после нападения каждого монстра будет глупо. Но увы- целителей в нашей команде не было. Арден знал простейшее заклинание исцеления из школы воды, но то количество здоровья, что он мог восстановить, было просто смехотворным на фоне ожидаемых повреждений. Короче надо было искать выход из ситуации. Жорик считал, что прирост уровней в процессе побега обеспечит меня восстановлением здоровья, но я не хотел полагаться на подобный авось, поэтому нагрузил Ардена решением этой проблемы. Впереди были долгие дни, полные тренировок, и я не собирался терять время на ненужный отдых.

Помимо обычных для себя тренировок силы, ловкости и интеллекта я решил поднять себе уровень путем убийства крыс, водившихся на руднике- будет мне тренировка навыков в условиях, максимально приближенных к боевым. Крыса была опасна для персонажей со слабой выносливостью, но это не мой случай. Поэтому я пошел к начальнику стражи, и поведал ему о своем желании избавить рудник от напасти. Арден как то смог организовать этот квест, без понятия как он это делает- но теперь можно было увидеть заключенных, азартно бегающих за крысами с кирками наголо…впрочем, иногда случалось и обратная картина- не рассчитавший силу разумный улепетывал от нескольких грызунов. До смертей дело редко доходило, соседи с удовольствием помогали прикончить тварей, и средний уровень

зеков медленно, но верно полз вверх. Настал и мой черед приобщиться к веселью, заодно и проверю как работает навык "оков", поднятый мной до 10 уровня. Я бы и больше поднял, но необходимо было пройти какое- то посвящение в храме Мардука, но такой возможности пока не было.

Так, будем действовать с умом; для начала я между нашей казармой и каменной стеной, в месте, скрытом от глаз окружающих, принялся за создание алтаря Мардука. Угрюм, которого я подговорил помочь мне должен был привести за собой несколько крыс- сколько сможет, больше трех он все равно не сможет зацепить. Наконец, когда алтарь был готов, я выглянул- орк, дожидающийся моего сигнала, кивнул, и побежал в шахту. Крысы водились как снаружи, так и внутри, но если грызуны снаружи были первого, реже второго уровня, то твари обитающие в штреках, могли вырасти до 5, именно с такими я и намеревался воевать.

Когда прошла половина времени действия алтаря, созданного из куска гранита, добытого мной ранее, и я уже начал беспокоиться, из шахты выскочил Угрюм и понесся ко мне:

— Кэп, две крысы! Жирные такие, кусаются больно! Может помощь позвать?!

Я мужественно выступил вперед, навстречу опасности:

— Беги мимо меня, я их перехвачу!

В игре такой простой враг как крыса атаковал того, кто нанес ему больше урона. В силе у Угрюма было побольше моего, но я рассчитывал на "ауру", и готовил кирку.

Через секунду мимо меня пронесся смешно пыхтящий орк, и вслед за ним в зону действия навыка влетели две мерзко пищащие крысы. Не ожидая от них такой прыти я успел задеть только одну- и то вдогонку, но силы удара хватило для того, чтобы жирная, покрытая редкими клочьями волос тушка отлетела в сторону.

"**вы нанесли врагу — крыса гранитного карьера- урон 17HP".**

Я было обрадовался попаданию, как тут же ощутил дикую боль в ноге- мерзкая хвостатая тварь впилась своими немаленькими клыками мне в лодыжку, и теперь болталась там как тряпка.

" **— крыса гранитного карьера- нанесла вам урон- 50HP".**

Нифига себе крыса!

"**наложен эффект — кровотечение- 2HP/секунду**"

А это еще что за здрасьте?! Крыса отцепилась от моей окровавленной ноги и отскочила в сторону, сверкая красными глазом- второго у нее не было- давнишний пафосно

смотревшийся шрам через морду ослепил ее на один глаз. Я с кривой улыбкой подумал о том, что даже крыса хочет поскорее набрать опыта. Вашу мать, еще и "оковы" забыл применить- ну не идиот ли?! Наскоро прочитав умение, я стал дожидаться повторного нападения. Угрюм с погоней на хвосте снова промчался мимо меня, но ни я, ни крыса даже не отвели взгляд друг от друга- каждый понимал что потеря внимания даже на мгновение может привести к смерти… Конечно ничего такого у меня, а тем более у крысы в голове не было, но рассуждать подобным образом было весело. И вот крысе надоело играть в гляделки- она снова прыгнула на меня, целя в горло…которое я с готовностью подставил. Яркая вспышка боли, и передо мной появляется надпись:

" **— крыса гранитного карьера- нанесла вам критический урон 140HP" -**

и тут же второе сообщение:

"**оковы боли вернули часть урона врагу — крыса гранитного карьера- 168HP**"

Ожидаемый результат, все согласно моим расчетам. Благодать побережем для более опасных мобов, там она нужней. Так что даю крысе закусать меня до смерти, до ее смерти, разумеется, и глянем стоит ли оно того. Опытным путем было выяснено что в среднем крыса бьет на 50–70HP, и вдвое больше при критическом попадании, и имеет при этом здоровья 500–700HP. Выходит урон составляет примерно десятую часть здоровья.

Арден рассказывал что все простые звери низкого уровня имеют подобное соотношение, иначе дело обстоит с тварями более высоких уровней, они обладают своим набором умений, и тут уже не угадаешь зависимость. Есть такие, которые перед атакой накладывают на себя благословение, врага проклинают, и бьют чем-то супермощным. Такие могут даже сильного противника свалить с одного удара.

Именно на таких монстров я и собирался охотиться в будущем. Правда в этой ситуации были и плохие стороны: урон, намеренный мне божественной магией не отражался. Так же не отражался непрямой урон, например отравление, или то же кровотечение. Так что некоторые противники будут мне не по зубам, точнее сказать я им буду на зубок.

Эта крыса была моим первым поверженным противником, и я получил с нее 12 опыта. Выходит простой смертный получит 3. До второго уровня 500 опыта, значит мне хватит сорок таких крыс для достижения следующего уровня. Так быстро- знал бы раньше, не тормозил бы с тренировками… О чем я немедля и

пожаловался Ардену, на что он ответил- нужно добить значения характеристик насколько возможно, это окупится сторицей. Фиг его знает, где этот предел, но камень, который мы с ним вдвоем раньше не могли даже шевельнуть, теперь я один мог приподнять.

Любопытно, а что могут делать персонажи с силой в 50 единиц? Вообще высокое значение силы, как и ловкости, нужно в основном для экипировки высокоуровневых вещей. Если я попав сюда думал что чем сильнее персонаж- тем сильнее он ударит, то на деле почти все решали навыки. Другое дело что определенные навыки открывались при определенных значениях характеристик. Например Наот смог открыть "сокрушающий удар" только после того как поднял силу до 15 единиц. Но мне это умение будет недоступно даже при силе в 50 пунктов- я ж не варвар. Зато что то другое должно быть обязательно. Арден не мог усидеть на месте- ему не терпелось проверить одну из своих теорий относительно создания новых навыков. Он утверждал что при правильном подходе можно создать уникальное умение, подходящее именно создателю. Я всегда с интересом слушал его рассуждения, понемногу вникая в законы этого мира.

В общем к его советам стоило прислушаться, так что я крикнул Угрюму чтобы сам разбирался со второй и понурив голову побрел к Наоту. Характеристики я предпочитал качать в уединенных местах, а то стража неодобрительно смотрела на мое кажущееся безделье. Сегодня по плану ловкость и интеллект. Как тренировать мудрость я так и не разобрался, Арден тоже ничем не мог помочь.

Жонглируя десятью круглыми камнями я одновременно рисовал ногой в пыли на полу формулы, которые мог вспомнить из курса астрофизики и тригонометрии- иногда искин считал что я открыл что то новое для этого мира, и награждал меня прогрессом шкалы опыта интеллекта. Легкий опыт. С ловкостью дела обстояли сложнее- с каждым новым пунктом ее рост заметно замедлялся, и дойти даже до 30 пунктов казалось просто невозможным- это сколько же времени для этого необходимо?!А эльф упоминал что он как-то одними тренировками раскачал ловкость до 30…врет наверное. Я сбился и камни посыпались мне на голову- нечего думать о посторонних вещах, надо сосредоточиться на тренировке.

7……

Имя персонажа	Кэпэкса Эко Вега21					
Опыт	3150	3750		Дополнительные характеристики		
Раса	Человек			Защита от магии огня		0
Класс	Заключенный			Защита от магии воды		0
Главная профессия	Жрец Мардука 2+3 ранг			Защита от магии воздуха		0
Уровень персонажа	3			Защита от магии земли		0
Жизнь	2500, 0,5% мин			Защита от ментальной магии		0
Энергия	2200, 2,5% сек			Защита от божественной магии		0,5%
Бодрость	1250/1250			Защита от яда		0
Характеристики	Опыт	База	Вещи	Вторичные профессии		
Сила	25%	16	0	Шахтер	95%	7
Ловкость	40%	13	0	-	-	-
Выносливость	3%	25	0	-	-	-
Интеллект	33%	22	0	-	-	-
Мудрость	14%	5	0	-	-	-
Харизма	6%	7	0	-	-	-
Благодать	0,02%	53596	0	-	-	-
Не выбрано	0%	0	0	-	-	-
Не выбрано	0%	0	0	-	-	-
Свободных очков			3	-	-	-
Навыки						
Ночное зрение		99%	10			
Оковы боли		99%	10			
Алтарь Мардука		99%	10			
Плеть боли		23%	4			
Аура боли		99%	10			

Сперва я думал что "аура боли" так и будет у меня первого уровня, но Арден придумал использовать нашу с Наотом придумку- на перерыве заключенные садились вокруг меня кружком, и я активировал умение. Народа на руднике было за сотню, так что желающих открыть сложно добываемую характеристику, которая снижала значение боли и повышала сопротивляемости всем типам урона хватало. Арден занимался лечением, качая какие- то свои навыки, в общем все в плюсе.

Но вот прошло несколько недель, и мое развитие остановилось. Значения навыков я поднял до капа на своем уровне, и теперь даже не следил за шкалой опыта умений и характеристик. Несмотря на то, что этот новый мир затягивал не хуже наркотика, я все чаще я вспоминал свою прежнюю жизнь. В такие моменты меня от бессилия разбирала злость, и я шел качать характеристики, или навещал Наота с целью обоюдного поднятия умений. Думаю еще никто не причинял себе столько боли добровольно- по крайней мере в игре, В реальном мире всегда хватало непонятных религий и просто сумасшедших фанатиков.

Свои реальные характеристики я решил пока держать втайне от варвара и эльфа, на всякий случай. С Наотом мне все вроде

было понятно- пойманный арварский работорговец, в игре застрял надолго, старается получить удовольствие из всего что можно. А вот Арден… Ну во- первых он оширец, об этом говорит его имя, Арден — поклоняющийся Уршу. Это значит если он узнает кто я такой- мне конец, я ведь упоминал что оширцы славятся своей сплоченностью? Во — вторых, меня не покидает ощущение, что он использует нас с Наотом в каких то своих целях. Никаких фактов, доказывающих это у меня нет, но я прекрасно понимаю что эльф мог самостоятельно добиться того же, чего он достиг с нашей поддержкой. Плюс то, как он выстроил схему участия нашей компашки в жизни рудника: всеми организаторскими вопросами занимается он лично, наше присутствие ограничено всякими мелочами. И хотя это все замечательно вписывается в озвученный им план нашего будущего, но червячок сомнения меня гложет.

Я решил, что с ним буду до тех пор, пока не приобрету уверенность в возможности преодоления проблем собственными силами, без его поддержки. А для этого я должен стать сильнее. Именно эта мысль и вела меня последние недели…

Теперь, глядя на результаты своих тренировок, я не считал, что в лесу мне угрожает серьезная опасность. Количество моей жизни перевалило за 2500, а это значит, что я без потери в благодати для себя смогу вернуть 64800 урона. И этот урон наносится божественной магией, от которой у большинства либо нет защиты вовсе, либо она слишком мала для поглощения такого массива урона. Я накопил прилично благодати- Наот здорово помог в этом, так что можно не особо экономить первое время. Но не думаю, что придется серьезно тратиться.

Наконец настал тот долгожданный день, когда Арден дал добро на побег. Так что мы втроем собрались на очередной военный совет: мы устраивали такие каждый вечер, и в последнее время на них могли присутствовать посторонние заключенные- ничего секретного мы там не обсуждали…но не в этот раз.

Главный смотритель вместе с десятником стражи отправились на званый ужин к каким- то аристократам, и у нас появились лишние сутки в запасе. У Ардена нашлась карта окружающей местности, которую он выменял у заезжего торговца, ориентируясь по которой мы собирались пересечь границу недружелюбного королевства и попасть в земли, свободные от власти короля Дария Щедрого.

Арден уверял, что там его связей хватит для того, чтобы подделать ауру, играющую в игре роль паспорта. А это значит свободная жизнь, от преследования и от опостылевших тренировок. Пора выходить из режима "человек- машина", и

возвращаться к жизни- сколько можно существовать таким образом? Хочу оценить красоты этого мира!

Настал мой черед руководить парадом!

Видимо моя энергичность не укрылась от глаз собеседников:

— Кэп, после того как я сказал что побег сегодня ночью, ты прямо загорелся весь! Это здорово- видеть тебя снова полным сил, а то в последнее время ты как- то притих. Я уж грешным делом подумал что спекся наш проводник! — он весело рассмеялся.

Наот так же не мог сдержать эмоций; и так не сильно сдержанный, сейчас он не находил себе места- ходил по пустующей казарме из угла в угол, хлопал в ладоши и бормотал что-то на арварском, хищно улыбаясь, пока Арден не пригласил его к беседе. План был прост и делился на несколько этапов: первым делом мы дожидались когда начальство покинет рудник, и это уже произошло. Вторым этапом была наша смерть, незаметная и быстрая для окружающих заключенных и стражи, и последующее воскрешение в лесу на круге возрождения. И если этот этап был пожалуй самым простым, то следующий- ночная прогулка по лесу, населенному дикими животными, чей уровень превышает наш минимум вдвое- отличался сложностью в исполнении, и тут вперед выходил я. Если варвар и мог пережить несколько ударов, то эльфу хватит пары плюх- он жаловался на низкое значение своей выносливости.

Вообще у нас получились довольно интересные персонажи- мускулистый Маг- универсал и Жрец Боли с выносливостью в качестве основного навыка. Один только Наот получился именно таким, каким и предписано быть варвару- сильным и здоровым.

Реализацию последней части плана брал на себя Арден- все что нас ждет после прохождения леса, он оставлял за собой.

И вот, дождавшись когда все заснут, три тени выскользнули из казармы и прокрались в шахту. Я сжимал в ладони свой "ритуальный кинжал" — инвентарь у заключенных не работал, так что приходилось тащить его так, и за пояс его тоже невозможно было запихать- он сразу выскальзывал. Напарники же войдут в лес безоружными, но сейчас в их руках кирки хищно блестели расцарапанными клювами. Скоро настанет их время..

В конце шахты мы провели последнюю пятиминутку перед решающим рывком, каждый понимал- если нас поймают, то нас переведут на другую локацию, откуда так просто уже не получится выбраться. Я, как самый "толстый" должен погибнуть первым, и эльф с Наотом накинулись на меня, стараясь бить по уязвимым местам- горлу, глазам, где шанс критического удара был максимальным. Им понадобилось около пяти долгих минут,

наполненных вспышками боли и системными сообщениями о пропущенных критических ударах. Наконец красная полоса жизни мигнула в последний раз, и я повалился на пол, сквозь него вниз- во тьму. Или наверх, ориентироваться в этом пространстве посмертия было невозможно.

Первая в моей новой жизни смерть и первое возрождение. Я ожидал чего-то особенного, все- таки смерть, хоть и в игре. Но разработчики ограничились лишь плотной тьмой вокруг и мерцающими в ней цифрами обратного отсчета- до самого воскрешения. Которое было обставлено чуть ярче- зарождающийся во тьме шар, сотканный из разноцветных полос света, в который меня затянуло- и в следующее мановение я уже стою на круге возрождения. Он представлял собой большой десятиметровый каменный диск, наполовину погруженный в землю. Через пару минут рядом со мной из сонма маленьких искорок соткался Наот — тал:

— Длинноухий как всегда опаздывает, ха — ха! Давай пока осмотримся, только осторожно- не зацепи какую нибудь тварь за собой, я иду вон туда, — он махнул рукой в сторону.

— Тогда за мной участок напротив, — я не теряя время побежал к лесу. Навык "оков боли" и накопленная благодать позволяли мне не особо заморачиваться с безопасностью. Здоровья у меня вагон, подозреваю что на моем уровне больше и быть не может. Но расслабляться все равно не стоит.

Наконец я смог увидеть что то помимо пыльного мешка карьера, окруженного стенами из выработанной породы и скудной поросли, представленной колючим кустарником. Сейчас меня окружали исполинские деревья непонятных пород, чья высота составляла метров пятьдесят, не меньше. Ширина ствола соответствовала высоте- за деревом вполне мог скрыться отряд из нескольких людей. Я оглянулся на полянку с камнем воскрешения- варвар уже успел скрыться в подлеске на той стороне. Глубоко вздохнув, я шагнул под тень лесных великанов, меня тут же окружила новая незнакомая атмосфера- освежающий аромат хвои и тишина, изредка прерываемая криками неизвестных ночных животных. Навык "ночного зрения" десятого уровня позволял не только видеть в темноте метров на 15 вокруг, цвета рядом тоже были вполне различимы. Я настолько привык к коричнево- желтым пейзажам карьера, что другие цвета воспринимал с каким-то детским восторгом: сочный зеленый всех оттенков, алые ягоды на редких кустиках у подножия деревьев, фиолетовые плоды, упавшие по- видимому откуда- то сверху. В общем одно это стоило того, чтобы попытаться бежать. Возрожденные заключенные по правилам должны дожидаться

стражи сопровождения для безопасного прохода через лес на камне. Если заключенный сошел с камня- значит он пытается сбежать, и его срок увеличивается…это если его поймают, конечно. А этого я уж постараюсь избежать. Когда я вернулся к камню возрождения, так и не встретив никого из представителей местной фауны, меня уже дожидался Арден. Наот вышел из леса с той стороны:

— Никого нет, только вопли какие- то жуткие! — он подмигнул мне- Вся надежда на тебя, Кэп!

Я энергично кивнул в ответ:

— У них нет ни шанса, главное не суйтесь вперед и по сторонам, в общем как договаривались!

Я кинул приглашения в группу обоим, и критическим взглядом оглядел их: одинаковые рваные штаны и блестящие в тусклом свете лун шальные улыбки настраивали на какой-то бесшабашный лад. Я махнул им рукой, и быстрым шагом направился в лес- прямо в лапы местной живности.

Видимо была какая- то граница у круга возрождения, которую животные неохотно пересекали, потому что стоило нам немного углубиться в лес, как тут же на меня, шедшего первым, из кустов выскочило нечто, и укусило за ногу. Среагировать я не успел, как и активировать навык, так что единственной моей реакцией на эту атаку был громкий вопль, в котором было примерно поровну от боли и неожиданности.

" **— пятнистый волк- нанес вам урон- 110HP"**

Я тут же накинул на него "оковы боли", вложил в умение 6 благодати, и приготовился к повторению атаки, которая не заставила долго себя ждать:

" **— пятнистый волк- нанес вам урон- 114HP"**

"**оковы боли вернули часть урона врагу — пятнистый волк- 1095HP"**

"**враг — пятнистый волк- убит"**

Мы рассчитали что вкладывая 6 благодати в умение, отдача в большинстве случаев убивает врага с одного срабатывания. Жизни у меня много, но благодати еще больше- уж лучше тратить ее. Заклинание лечения, которым владел эльф, восстанавливало не настолько много, чтобы рисковать отправиться на перерождение. Лес необходимо пройти без смертей- это обязательное условие для выполнения плана. Так что я не позволял своему здоровью падать даже до оранжевой отметки- лучше задержаться пару минут на месте, ожидая пока эльф вылечит ранения, нежели рисковать.

Лес, на созерцание красот которого оставалось все меньше времени, дружелюбно подкидывал все новых и новых врагов с

завидной регулярностью. Кто только меня не кусал, царапал, грыз или давил- тут тебе и шилохвостые лари — лари, кто бы они ни были, и могучие рыкачи, и исполинские амебы… Несколько раз мне приходилось туго- некоторые твари атаковали ядом, и даже после их смерти я продолжал терять драгоценное здоровье. В таких ситуациях лечение Ардена сильно выручало.

Я скрипел зубами от досады, отдирая от себя очередного зубасто- когтисто- волосатого зверя- сколько же навыка пропадает зря! Харшевы ограничения, из-за которых я теряю возможность поднять умение "оковы боли" еще на пару пунктов!

По откату я создавал алтарь Мардука, хлестал врагов "плетью боли", не скажу что в этом была особая необходимость, просто видимо сработала привычка, выработанная на шахте- распределять свое время наиболее оптимальным образом для прокачки всех навыков. Я поймал себя на том, что бессознательно в коротких перерывах между атаками высматриваю на земле камни, которыми можно было бы пожонглировать- совсем блин двинулся на том карьере.

Варвар держался в конце нашего отряда, и каждый новый уровень встречал криками радости, Арден был скромнее в проявлении эмоций- он ограничивался высокопарными фразами о смысле бытия и месте эльфа в жизни. У меня времени порадоваться новому уровню не хватало- бывало я не успевал смахнуть очередное системное сообщение, как появлялся новый враг.

Шкала опыта заполнялась на глазах, коэффициент 4х исправно работал.

Харш знает скольких я загубил за остаток ночи, но когда солнечные лучи пробились между деревьев, у меня был 6 уровень. По- моему неплохо для забега в несколько часов. Наот с Арденом выросли примерно поровну, но до меня им конечно было далеко.

Видимо мы уже отошли достаточно от карьера и леса, окружающего его, потому что мы вышли на равнину с частыми вкраплениями небольших рощиц, и животные тут обзавелись приставкой "предгорные": Предгорный зубр, предгорный агрессивный червь…и снова смерти, бесчисленные смерти вокруг меня…и опыт в пропорции 4 к 1. Я сохранял набранные очки характеристик- просто на всякий случай и для скорейшего накопления благодати с помощью "оков". Но потратился я изрядно, если посчитать, что против каждого врага я использовал 6 единиц благодати, то на моем счету выходило около 340 жертв. М — да, думаю Мардук остался мной доволен.

Предгорные животные были примерно вдвое сильнее своих лесных собратьев, и многие научились использовать свои умения,

изредка попадались враги редкого класса. К величайшему сожалению никто из нас не владел навыками разделки, или что там отвечает за добычу ценных шкур и рогов у поверженных противников, так что за собой мы оставляли деньги. Арден, в прошлом обладавший этим навыком, горевал особо, из нас только он понимал в полной мере, мимо каких богатств мы проходим. Я же в промежутках между сражениями любовался открывающимся видом- широкая равнина, покрытая ковром, украшенным разнообразными цветами, живописные рощи- каждая как небольшой мирок со своей экосистемой, зачастую к сожалению агрессивной. В одной такой, после предварительной зачистки мы и сделали первый привал- необходимо было отдохнуть и перекусить перед продолжением марша, чтобы не схлопотать дебаффы. Там я вырезал из местного парнокопытного животного несколько кусков мяса, Арден развел костер, а Наот ходил кругами вокруг всей этой суеты, роняя слюну в ожидании кулинарных шедевров от Кэпа.

Я привык питаться синтезированной пищей, и готовить не умел в принципе, так что было любопытно попробовать свои силы. Стоило мне нанизать мясо на деревянные прутья, вырезанные из тут же стоящего дерева и бросить их на костер, как посоветовал Наот, как передо мной появилась надпись

"**вы приобрели профессию — повар — " текущий ранг- 1**

Хо, неплохо! Там глядишь, и готовить научусь!

Через двадцать минут, когда мясо покрылось приятной корочкой, кое- где правда черного оттенка, Наот не выдержал и схватил свой прут. Отхватив здоровенный кусман мяса, он возвел глаза к небу, и принялся вдумчиво его пережевывать. Я и сам уже едва удерживался от того же, но решил дождаться вердикта двух судей- Арден ненамного отстал от варвара.

Наот шумно проглотил мясо и на мгновение замер:

— Кэп…это было лучшее мясо что я когда- либо пробовал за свою жизнь! Режь еще- заготовим впрок!!! — он с энтузиазмом принялся рвать мясо зубами.

Эльф ограничился энергичным киванием и выпученными глазами, полными восторга- его щеки раздулись будто у хомяка, и он откусывал все новые куски. Я схватил свою порцию жареного, и впился зубами в сочную мякоть…но кроме привкуса горелого мяса с элементами попавшей в него земли не ощутил ничего. Складывалось ощущение, что я ем ту же похлебку, что выдавали заключенным на обед.

Я так и застыл на месте, когда вспомнил о значении фильтра удовольствия, который у меня составлял 10 %. Бурный восторг от ожидания чего-то вкусного тут же превратился в жгучую

ненависть ко всему- я вспомнил оширских судей, дружелюбного консула, десятника стражи рудника…

Кто- то из них был непосредственно виноват в том, что я не могу испытать такого простого и привычного удовольствия от еды, кто- то в отличие от меня просто- МОГ испытать его… Даже мои спутники… Я взглянул на их довольные физиономии, и видимо часть той злобы, что кипела во мне, проявилась на моем лице.

Наот толкнул Ардена локтем, и махнул головой в мою сторону:

— Кэп, ты чего? Отличное мясо, ну может чуть пригорело, так это почти и не ощущается! Не напрягайся ты так из- за этого!

Арден согласился:

— Точно- точно! Для первого раза у тебя получилось просто отменное мясо! А уж после той баланды что мы ели до этого- это просто пища богов! — он повернулся к Наоту, — а представь сюда еще приправок там или соус- вообще пальчики оближешь!

Они с ожиданием уставились на меня, и не оставалось ничего кроме как поддержать их:

— Да, действительно, что то я слишком привередливый, это же всего лишь жареное на огне мясо! — и с показной радостью впился зубами в безвкусный, с легкой горчинкой от щепотки земли, остывающий кусок мяса.

Питаясь той кашей на руднике, я и забыл про мирские удовольствия, ибо там они мне были недоступны. Реальность жестоко напомнила мне об этом. Я постарался порадоваться за своих товарищей- хоть они вкусно поедят…но не получилось, мое подсознание никак не хотело мириться с тем что кому- то лучше чем мне при равных условиях. Короче я отвернулся и быстро дожевал свою порцию.

Через час, когда я наготовил целую кучу мяса, а напарники поели и отдохнули, мы продолжили путь. А он должен был нас провести через "араланское предгорье", "хрустальные горы" и вывести к свободным от влияния короны земель. Эх, поскорее бы.

Арден вновь напомнил нам что еще ничего не окончено, погоню, скорее всего, уже начали организовывать- и нам необходимо ускориться, коли не хотим быть пойманными.

Так что, мы продолжили наш непростой и полный боли путь к светлому будущему. В привычном ритме мы прошли еще несколько часов, как вдруг перед нами открылся портал, и мы по команде Ардена мгновенно порскнули в разные стороны. Зеркало портала формировалось секунд 10, этого нам хватило, чтобы замаскироваться. У меня не было подобного опыта в игре, видимо поэтому мое "мгновенно" немножко отличалось от "мгновенности"

Наота. И когда он забежал в рощицу, расположенную от места встречи метрах эдак в ста, я упал за куцый кустарник метрах в двадцати, и постарался вжаться как можно сильнее в землю. Очень вовремя, так как из портала сперва выскочил огромный зверь, явно магического происхождения: тело большой кошки, передние лапы, как и голова, принадлежали птице. И наконец крылья- большие и белые. Как только он выскочил из портала, его взгляд тут же уперся в меня. Я прикинулся бревном. Возможно, зверя бы это и обмануло, но вслед за ним из портала показался мужчина, одетый в забавный разноцветный костюм. Он огляделся по сторонам, повел рукой из стороны в сторону, и когда ладонь оказалась направлена в мою сторону, замер. Как и мое сердце.

Из портала вышел еще человек, да чтоб вас харш побрал- сколько же с той стороны еще народа?! К счастью этот второй был последним. Он перекинулся парой фраз с Клоуном, как я про себя прозвал первого ряженого, и направился ко мне:

— Эй, не бойся, кто ты там? Выходи, мы мирные путешественники! — и развел руки в миролюбивом жесте.

Понимая, что скрываться и дальше глупо, я поднялся с земли:

— А я тут это, мимо прохожу, ягодки вон собираю.

Они подошли ко мне поближе, и если второй, на котором был кожаный доспех, покрытый металлическими нашивками, при более детальном осмотре потерял к моей скромной персоне интерес, то первый решил тоже принять участие в разговоре:

— Сам- то ты откуда? Из какого клана? Куда путь держишь?

Вот черт, как вести себя при такого рода встречах Арден не инструктировал, так что я принялся импровизировать:

— Я из того леса, там травы собирал, собираюсь алхимиком стать, в клане не состою, но рассмотрю все предложения! — я постарался как можно дружелюбней улыбнуться.

Клоун улыбнулся в ответ, но что- то его улыбка не выглядела дружелюбной:

— А где одежда твоя? Ты тут вообще один?

Я накинул на него "оковы" и уже более уверенно ответил:

— Один конечно, не настолько опасные тут места, чтоб помощников таскать с собой. Я с местным зверьем и голыми руками справляюсь.

Мужики переглянулись, и недоумение явно читалось в их взглядах: — эй, мужик номер 1, какого хрена тут происходит? — самому бы знать, мужик номер 2!

Но видимо хреновый из меня физиогномист, потому как Клоун после переглядываний поднял руку и нагло ткнул в меня пальцем:

— А вот сейчас и проверим насколько ты крут! — с его

пальцев сорвалась молния и мгновением позже я летел, созерцая список дебаффов, которые этот подлец на меня повесил:

— н**еизвестный странник нанес вам урон- 768 HP-**

"**вы подверглись эффекту — электрический шок- на срок 1 минута**"

"**ваш интеллект понизился на 10 %**"

"**ваша ловкость понизилась на 10 %**"

"**уровень всех навыков и умений понижен на 1**"

Ну нифига себе молния, мощная штука! И урон нешуточный- 768HP снял как с куста! Правда, вернулось ему в ответ чутка больше, я с перепугу вложил благодати больше обычного:

" **— оковы боли- вернули часть урона врагу — неизвестный странник- 24320HP**"

От Наота я знал, что у Клоуна сейчас появилась надпись "игрок такой- то нанес вам такой-то урон", думаю, это заставит этого ненормального задуматься. Но уже в следующей жизни- тело мага лежало там же, откуда он магичил. Его спутник круглыми от удивления глазами смотрел на его истаивающее в воздухе тело, на месте которого остался кое- какой шмот убитого. Видимо ему в голову не могло прийти, что безоружный человек может сваншотить неплохо снаряженного соперника неведомым образом.

Он перевел взгляд на меня, и взгляд этот был недобрым:

— Ты знаешь, кого ты убил? Ты даже представить себе не можешь, что тебя ждет!

Резкое движение противника за спину я прозевал, хотя и успел накинуть не него "оковы", но результат ощутил в полной мере: двойной удар кинжалами- один по шее сзади, а второй под лопатку в сердце.

— н**еизвестный странник нанес вам урон- 1890HP-**

" **— оковы боли- вернули часть урона врагу — неизвестный странник- 18144HP**"

Уровень жизней рухнул в красный сектор, а я рухнул на землю, перекатом уходя в сторону от возможной опасности. Только вскочив на ноги я понял тщетность этого движения- противник был уже мертв.

Я с опаской поглядел на птицельва, который все это время стоял в стороне, наблюдая за мной. Если он бросится на меня, я вряд ли переживу, здоровья после атаки второго осталось совсем ничего. Но зверь, потоптавшись на месте мгновение, распахнул крылья и взмыл вверх, полетев куда- то в сторону, набирая высоту.

Я вздохнул свободнее, и махнул рукой приятелям:

— Подъем, Кэп разобрался с проблемами!

Арден и Наот вскочили из травы, и побежали ко мне. Варвар разразился приветственными криками, но эльф оборвал его веселье:

— Чего радуешься-то, они сейчас сюда карательный отряд пришлют, и тогда не до смеха станет! Так что хватайте лут, что с них остался, и бежим! Не хватало еще и каких-то мажоров во врагах заиметь! — он, подавая пример, подхватил с земли кошелек с монетами. Наот подхватил с земли аляповатое одеяние Клоуна, и оглядел его, брезгливо сморщившись:

— Это на мага высокого уровня- дорогая вещь, — он повернулся к Ардену, — мы ее все равно не сможем использовать, разве что продать.

Эльф отрицательно качнул головой:

— Постараемся решить дело миром: нас найдут- это вопрос времени, и не в последнюю очередь из- за потерянных дорогих вещей. Так что я рассчитываю вернуть эти вещи, чтоб избежать конфликта. Но рисковать своей свободой я не собираюсь, так что нужно отсюда валить- горячие головы не станут разбираться кто прав, а кто виноват.

Мы расхватали шмотки и быстрым шагом направились к горам. Проблем добавляли монстры, превышающие наши уровни порой втрое. Восстановить мое здоровье быстро Арден не мог, так что приходилось делать короткие перерывы для лечения после нескольких встреч подряд.

Я еще в лесу прекратил считать противников, так что надпись, неожиданно выскочившая передо мной, оказалась приятным сюрпризом:

"**вы убили 1000 врагов с помощью умения — оковы боли —** "

"**отныне умение — оковы боли- может применяться на двух целях одновременно**"

"**отношение с Мардуком увеличено на 1**"

Ух ты! Это очень даже хорошо! Пока я горевал о замершем уровне умения, невидимый искин оценил мои труды на ниве жертвенности, и прокачал навык, и накинул единичку к множителю умений жреца. Вот тебе и первая скрытая плюшка, которыми по словам Ардена так богат этот мир! Я довольно ухмыльнулся, и с новыми силами бросился горлом в пасть предгорного живоглота. Воевать с тварями высоких уровней оказалось сложнее, чем я рассчитывал- через раз они применяли разные неудобные умения, травили, оглушали, подавляли волю, пытались перехватить контроль над телом… Разнообразие атак поражало, зато я наконец выяснил как можно качать мудрость: чем больше я находился под действием вражеских умений,

например контроля- тем бодрее ползла вперед шкала опыта характеристики.

Местность вокруг неуловимо менялась- вкрапления деревьев, все реже радовавшие глаза в последнее время совсем исчезли, а их место заняли валуны, покрытые какими-то разноцветными мхами. Животный состав так же поменялся, и хотя в названии все еще присутствовала приставка "предгорные", расцветка и физиология изменилась, видимо это было связано с изменениями окружающей местности. Стало гораздо больше птиц, как хищных, так и простых, теперь нас постоянно сопровождали их трели.

Наконец вдалеке, у подножия одиноко стоящей скалы, показалось какое- то поселение, и Арден вопреки моим ожиданиям, направился прямо туда:

— Никто тут не знает что мы беглые, а нам нужно раздобыть одежду и личные сумки- это даже важнее всего прочего. Так что задержимся тут на денек, отдохнем, повыполняем задания для местных, заработаем немного наличности. Да и надоело таскать это барахло в руках, — он встряхнул кошельком с монетами перед моим лицом. Я молча согласился- мне тоже опостылело всякий раз при встрече противника бросать шмотки на землю, а потом гнуть за ними спину.

Арден созвал нас, и принялся просвещать по поводу грядущих событий- сочинил на скорую руку нам всем легенды, напомнил что умирать ни в коем случае нельзя, и предостерег от взятия рискованных заданий. Я во время его монолога оглядывался по сторонам, и заметил, что мы оказывается, находимся на старом поле, которое оставили без присмотра- если присмотреться, то можно замесить границу поля- кое- где еще сохранился забор, а метрах в ста от нас среди травы пряталось пугало. На котором кстати имелась одежда! Наот тут же решил примерить обновку, но эльф остановил его.

Надеть чужие вещи конечно было можно, но внимательный взгляд заметил несоответствие размеров. Причем механика игры признавала вора хозяином вещи, если он для ее "приобретения" использовал воровские навыки, там еще какие то свои заморочки, я не стал слушать дальше, а махнул рукой, понял мол. В нашей компании воров не было, хотя на руднике было несколько личностей с соответствующими умениями. Получить навык было легко, но пока вор не войдет в "черную гильдию", ряд умений у него оставался ограниченным.

Впрочем, Арден пояснил, что заполучить одежду задачка простая: в каждом поселении, будь то крохотная деревушка или большой город, можно найти ряд простых квестов, за которые дают или простую одежку, или гроши, которые можно

использовать для ее покупки. Кстати, я только на границе с деревней познакомился с местной денежной системой. Итак, самой мелкой монетой был грош, маленький кругляш с ноготь большого пальца размером. За него можно было разве что купить краюху хлеба. Следующей монетой был серебряный талер- плоская пластинка серебра с дырочкой на одном конце. Его меняли на гроши в пропорции примерно 1:100. Примерно- потому что курс мог меняться в зависимости от разных обстоятельств: талер с отломанным уголком, или гроши слишком затертые. Но это все было для НПС, игроки такими монетами даже не пользовались. Следующим по значению стоял золотой экю- и он стоил уже 10 полновесных талеров. Этот квадрат из золота с профилем какого-то героя древности уже имел заслуженное хождение среди игроков, за эти экю покупались доспехи, оружие, заклинания…практически все. То, что не покупалось за экю, покупалось за палатин. И вот эта монетка уже не обменивалась на остальные, ибо заполучить ее можно было крайне редко и только за сложные задания. Конечно всегда есть возможность, что кто то решит продать палатин на черном рынке, но там его стоимость гуляла в очень широких пределах, от пятисот до нескольких тысяч экю.

В общем, подходил к деревне я уже будучи крупным специалистом в области экономики.

Чем ближе мы подходили к поселению, тем необычнее оно выглядело: никакой активности на его улицах- живности нет, включая вездесущих собак, не видно детей, дома выглядели запущенными, у многих в соломенных крышах наблюдались дырки.

Деревня казалась покинутой, но когда мы вошли в нее, навстречу к нам вышел какой- то старик, седой как лунь:

— Добро пожаловать в Предгорную Карапетовку, люди добрые. Дозвольте испросить- уж не по поручению Эрика Медного вы обходитесь здеся? — он поднял на нас потухший взгляд.

Мы с Наотом разом оглянулись на Ардена, и тот выступил вперед:

— Дозволь сперва узнать твое имя, уважаемый, и каким образом ты связан с Эриком Медным? — он напустил в голос подозрительности, так что у меня сложилось ощущение, что они с этим Эриком лучшие друзья. Видимо что- то подобное произошло и со стариком, потому что он оживился, и сделал несколько нерешительных шагов навстречу:

— Неужели наше послание наконец доставлено адресату?! — его голос задрожал, — Наконец- то пришла помощь, наконец- то Предгорная Карапетовка заживет как раньше!

Он шагнул к Ардену, который не показывал вида что ничего не понимает, и горячо пожал ему руку:

— Три года уж как мы ждем вестей, долгих три года! И наше ожидание наконец окончилося! Вот они- герои, которых прислал Эрик! — он подскочил к Наоту, — трое храбрых воинов, как хорошо! — следующим он пожал мою руку, подивился шрамам, что украшали мое тело, и пригласив следовать за ним, засеменил к одному из домов, попутно пытаясь по- быстрому прояснить ситуацию. А ситуация была простой- земли вокруг поселения, бывшие плодородными когда- то, подверглись страшному проклятию, и теперь на них ничего не желало расти. Дикая живность ушла из этих мест, а домашняя скотина попередохла.

Ну, насчет дикой живности я бы допустим еще поспорил, разные ее представители меня неплохо потрепали, а вот то что тут нет прирученных тварей, это да.

Арден периодически вклинивался в монолог старика, который оказался старостой поселения, сочувственно качая головой, и поражаясь силе проклятья.

Наконец старик закончил причитать:

— Добрые люди, дайте же мне ответ- вы ли те, кого послал Эрик Медный к нам на помощь?

На меня рассказ старосты произвел тягостное впечатление- процветающее поселение, имеющее все шансы стать городом, превратилось практически в руины. Люди- те, кто могли- просто сбежали от опасностей в другие земли, и я уверен- не все смогли пережить это переселение, в деревне остались лишь старики и те, кто не оставил надежды на помощь от короля. Постепенно дома без должного ухода разваливались, поля зарастали бурьяном, а забор вокруг деревни сгнил и по ночам по улочкам свободно разгуливали твари, как простые, так и подвергшиеся действию проклятья. Само проклятье лишило почву плодородия и выкосило весь скот какой- то неведомой болезнью. А теперь ее признаки начали проявляться и у некоторых людей. Староста считал, что если ничего не изменить, то через пару месяцев деревня просто вымрет.

Монолог был проработан крайне реалистично, тем более я еще с прошлой жизни видел, как умирают города, населенные десятками миллионов разумных. Причины могли быть разные: от эпидемии, занесенной из космоса путешественником, бомбардировки поверхности планеты вирусами- и до глобального переселения, если город терял свою ценность для обитателей- таких историй было множество, и мне приходилось пару раз находиться в таких городах.

Помнится, как- то я забирал с одной сырьевой планетки груз

в виде замороженного в анабиозе персонала добывающих станций, и клянусь, когда я покидал атмосферу- спиной я ощущал пустой взгляд планеты. Казалось, стоит только задержаться- и случится что-то очень плохое. Жуткое ощущение, с которым мало что может сравниться по силе воздействия, я сам не религиозен и не верю в потустороннюю муть, но в тот момент был готов поклясться, что планета вытягивала из меня душу.

Не желание наконец-то получить новую одежду или заработать немного денег заставило меня задуматься о помощи этому поселению- рассказ старика меня тронул, но вид разваливающихся домов произвел куда большее впечатление. Я не хотел сталкиваться с чем-то, напоминающим взгляд умирающего, и если в случае с той планетой, с добывающих станций которой администрация эвакуировала персонал, я ничем помочь не мог, то тут я имел возможность повлиять на ситуацию. Арден, внимательно выслушавший старосту, задумчиво покивал в ответ на его слова, и попросил у него несколько минут- якобы на обдумывание его просьбы о помощи.

Мы отошли от его лачуги, куда староста пригласил нас на своеобразный брифинг, и Арден мотнул головой в ее сторону:

— Парни, квест явно редкой категории, а это значит редкую награду, но и увеличенную сложность. Я бы не рисковал брать его- неизвестно на сколько он затянется, да и риск… Так что предлагаю отказаться от задания и идти дальше- впереди Хрустальные горы, а за ними- свобода от властей и преследования! — он обвел нас напряженным взглядом.

Наот — тал согласно кивнул:

— Согласен- если тот ненормальный маг со своим прихлебателем появится, да еще и при поддержке своих сокланов, нам не отмахаться от них при всем желании, даже с учетом Кэпа. — он повернул голову в мою сторону.

А я в это время смотрел на старосту, который стоял на крыльце своего разваливающегося дома, и улыбался заходящему солнцу, будто приглашал его зайти в гости. Для этого персонажа мы стали надеждой на спасение, я был практически уверен что тот парень, как бишь его- Эрик Медный, уже не вернется в родную деревню, и помощи от него можно не ждать. Между этим стариком с его домом и смертью стояла наша компания в три человека.

Я встряхнул головой- это еще что за чертовщина?! Какой к черту старик, какая к черту смерть?! Все чаще я ловлю себя на мысли что начинаю воспринимать окружающий меня цифровой мир как реальность…

— Вы правы, тут делать нечего- у нас другие цели, — я

сглотнул комок в горле, — нужно поскорее избавиться от "хвоста".

Арден одобрительно кивнул в ответ на мои слова:

— Отлично! Тогда давайте мне вещи, что насобирали с напавших на Кэпа- отдам их на хранение старосте, сделаю небольшой сюрприз для погони в лице неизвестной гильдии, дам им понять что им с нами лучше не связываться. Заодно авансом выспрошу у него мешок для инвентаря.

Пока мы с Наотом обсуждали проблему этого поселения, Арден сбегал до старика, о чем-то с ним недолго поговорил, и передав в его руки охапку вещей, что мы подняли с тел моих безвременно почивших соперников, подбежал обратно, продемонстрировав нам потрепанный мешок.

— Ну, что сказал староста? Задание провалено, можно уже идти? — Наот как всегда торопился вперед. Вот тоже с шилом в одном месте- все на месте не сидится.

Арден отмахнулся:

— Идти можно, задание я взял- на его выполнение старик дал неделю срока. Надеюсь мой план выгорит. Идем дальше?

— Мы же уходим, так зачем нам нужно это задание? За провал нас еще и накажут на опыт, или ты снова что-то придумал? — я решил прояснить для себя, и судя по лицу варвара- для него тоже, ситуацию.

Арден пошел прочь из деревни, и приглашающе взмахнул нам рукой:

— Идем- по дороге расскажу в чем задумка, не будем терять время. Все просто- я сказал старосте что задание очень сложное для группы из трех человек, передал ему те вещи и предупредил что за ними придут люди, которые смогут помочь ему с заданием.

Наот громко заржал:

— А с чего ты решил, что эти кадры будут его выполнять- то? Они за нами гонятся вообще- то!

Эльф сокрушенно покачал головой:

— Ты дослушай сперва о чем я говорю- насколько я понял этот квест мариновался тут довольно долго, что говорит о его редкости и ценности. Такие квесты хороший гильдмастер не будет разменивать на поимку одного непонятного парня, — он похлопал меня по плечу.

— Так мы что, отвязались от них? — я вопросительно поднял бровь.

Арден отрицательно покачал головой:

— Нет, не верно. Специально за тобой никто охотиться не будет, но при встрече, думается мне, не откажутся от попытки отомстить. Так что держи ухо востро!

— Да с этим- то все понятно, — варвар все никак не мог успокоиться, — ты другое поясни: чего это ты квест взял? Выполнять же его другие будут?

Арден загадочно улыбнулся:

— А вот именно это и относится к фичам игры- знать, как можно без труда поднимать уровни, ну или получать иные плюшки за счет других игроков. Это не всегда срабатывает, но тут все должно получиться как надо! Так что мы вполне можем ожидать в течении недели приятных сюрпризов! Или наоборот, но шансы на такой исход гораздо меньше. Так что не парьтесь, идем вперед. Кэп, — Арден даже немного приостановился, — я заметил что ты приноровился к своему, эээ…стилю ведения боя, смотри не увлекайся сильно- я не могу исцелять тебя так быстро, как необходимо. И Наот вряд ли сможет сильно помочь в бою- без нормального- то оружия. Так что веди себя осмотрительнее- скоро начнутся монстры, способные наносить довольно большой урон. Возможно появление групповых тварей, таких мы будем стараться обходить стороной. И еще… — он остановился, привлекая наше внимание, и выдержал многозначительную паузу:

— И еще…то что было до сих пор- это была только разминка. Твари низких уровней, безмозгло бросающиеся в атаку, закончились- теперь нас ждут серьезные испытания, и один Кэп просто не сможет затащить, — он остановил мои возражения взмахом руки, — постой, дело не в том, что ты не справляешься! Мы оба уже увидели, на что ты способен, но вот мы не видели, на что способны по- настоящему опасные монстры. Не исключено что в скором будущем нас ждет масса сюрпризов, будьте бдительны, насколько это возможно!

Наот- тал ожесточенно почесал лысую макушку:

— О чем ты толкуешь? С кем Кэп не справится- то? Мы же вроде как решили что тут для него нет равных противников- никто не вынесет ему за удар все жизни!

Арден разочарованно покачал головой:

— Не расстраивай меня, Наот- если твари станут немного умней, они сообразят, что на Кэпа нападать себе дороже. А зачем так рисковать собой, если можно погрызть варвара с магом, что прячутся за сильным противником? — он указал рукой на меня. Много смекалки не нужно, чтобы понять, кто из нашей компании самый опасный.

Варвар нахмурился:

— Так это выходит что мы с тобой теперь приоритетные цели?

— Именно так, — эльф кивнул, — и именно поэтому нужно разработать новую тактику боя, и желательно не одну- старая

годилась против слабых и глупых противников.

Я согласно кивнул- если дела обстояли так как говорил Арден, а я был склонен ему доверять в этих вопросах, то наша миссия усложнялась многократно. На одной только естественной регенерации, которая восстанавливала мне по 12,5HP в минуту, я долго не проживу. Его лечебные заклинания полностью восстанавливали мое здоровье за несколько минут, так что потеря хилера была недопустима.

Я проверил свой прогресс:

Имя персонажа	Кэпэкса Эко Вега21					
Опыт	17490	22680		Дополнительные характеристики		
Раса	Человек			Защита от магии огня		0
Класс	Заключенный			Защита от магии воды		0,2%
Главная профессия	Жрец Мардука 2+2 ранг			Защита от магии воздуха		0,1%
Уровень персонажа	6			Защита от магии земли		0
Жизнь	2500, 0,5% мин			Защита от ментальной магии		0,3%
Энергия	2200, 3% сек			Защита от божественной магии		0,5%
Бодрость	1250/1250			Защита от яда		0,4%
Характеристики	Опыт	База	Вещи	Вторичные профессии		
Сила	27%	16	0	Шахтер	95%	7
Ловкость	87%	13	0	Повар	32%	1
Выносливость	31%	25	0	-	-	-
Интеллект	34%	22	0	-	-	-
Мудрость	21%	6	0	-	-	-
Харизма	17%	7	0	-	-	-
Благодать	?%	52430	0	-	-	-
Не выбрано	0%	0	0	-	-	-
Не выбрано	0%	0	0	-	-	-
Свободных очков			6	-	-	-
Навыки						
Ночное зрение		99%	10			
Оковы боли (x2)		99%	10			
Алтарь Мардука		99%	10			
Плеть боли		53%	5			
Аура боли		99%	10			

Немного поднялись некоторые характеристики, навык "плеть" получил очередной ранг, "оковы" радовали глаз возможностью быть наложенными одновременно на двух противников одновременно.

К слову- умный эльф, как мне кажется, догадался о том, что я скрываю свои настоящие характеристики, по каким- то косвенным признакам- но не акцентировал на этом внимания, за что ему большое спасибо. У каждого могут быть свои секреты, и я не исключение. Жорик популярно объяснил, что открывать свои характеристики абсолютно недопустимо, так что я партизанил,

как мог.

Впереди по курсу нашего движения уже виднелись сверкающие пики Хрустальных гор, и где- то между ними был тайный гномий проход, о котором Арден знал из своей прошлой жизни. Осталось проверить- хватит ли у нашего скромного отряда сил преодолеть его. Предгорье населяли твари в пределах 15 уровней- бестолковые и, в общем- то, безобидные для слаженной группы. Горы служили домом для монстров от 20 уровней. Как для людей, так и для монстров этот уровень был переломным: у игроков появлялись новые навыки и умения, монстры становились на порядок умней и приобретали вредные привычки собираться группами и координировать свои действия.

Одним словом- ждет нас веселая прогулка… Веселая прогулка для варвара и мага- универсала- оба 5 уровня, лишенные классовых умений, и одного жреца боли 7 уровня в том же положении. Ладно, пора выдвигаться- мы вышли за границы деревни, и впереди меня уже поджидал "предгорный слизень". Ну…вперед!

8……..

Этим же вечером мы втроем сидели у подножия Хрустальных гор- в небольшой пещере, откуда предварительно был выдворен ее предыдущий мохнато- клыкастый жилец, чье имя я уже успел забыть, и доедали заготовленное ранее мясо. С "дырявым мешком", что раздобыл хитрый эльф у старосты Предгорной Карапетовки, переноска добычи перестала быть тяжкой обязанностью- теперь Наот был единственным нашим носильщиком.

К моему расстройству, убийство второй тысячи монстров с помощью умения "оковы боли" не дало мне прибавку к количеству целей- а ведь я так на это рассчитывал. В преддверии сражений с многочисленными противниками это было бы отличным подспорьем. Но, как говорится, на нет и суда нет!

Арден решил повторить выработанную ранее стратегию нашего поведения:

— Значит так, завтра у нас очень ответственный день- предстоит непростое восхождение на Хрустальное нагорье- небольшую локацию, окружающую Хрустальные горы. В былые времена я мог пройти ее за полчаса. Сейчас, боюсь, преодоление всех преград займет куда больше времени. Впереди нас ждет сложный, особенно на нашем уровне, маршрут, и хочу сказать что монстры- отнюдь не самое опасное, что может встретиться. Хрустальные горы славятся своим богатством, так что нужно держать ухо востро, и не высовываться- вокруг много форпостов разных кланов. Придется избегать проложенных троп и шумных

сражений! — он выразительно посмотрел на меня.

— Ну простите, не от меня зависит громкость предсмертных воплей мобов. — если честно мне уже поднадоело уже в который раз выслушивать наставления неформального лидера нашей группы. Сказал раз — и хватит. В моей голове сейчас бродили другие мысли относительно применения "оков". Я пытался просчитать вот какой момент: если впереди мобы 20+ уровней, это значит здоровья у них будет от 1500HP…округлю до 2000HP на всякий случай. Значит если я нанесу себе 20HP урона, мне потребуется вложить…около 6, 25 благодати. Ай, да ладно, округлим до 7, не жалко!

Получается что я могу убивать их ценой 20 HP и 7 благодати? Чит какой- то… Не могли разработчики пропустить такое! Я украдкой взглянул на эльфа- он наверняка давно догадался о том, насколько мой билд выходит имбовым, но ничего не спрашивал. Эдак я всяких там архидемонов сотого уровня буду выносить на раз. А если учесть что при причинении боли самому себе прирост благодати увеличен вдвое…

— Арден, слушай, а сколько защиты от моих атак у всяких крутых тварей? Ну там драконов всяких?

Эльф с усмешкой глянул на меня:

— Что, задумался немного и начинаешь чувствовать себя богом? Обломись- не светит тебе ничего особенного- разрабы все учли. У сильных тварей куча резиста ко всякой гадости, вроде божественной магии. — он отвернулся от меня, и продолжил беседу с варваром, прерванную мной.

Что ж, справедливо. Но жалко, а то я уже начал мечтать как покоряю этот мир. Устроившись поудобнее, я вслушался в диалог своих спутников: Арден пояснял, как можно заполучить навыки без учителя, в том числе и редкие. Я вклинился в беседу, стараясь принять участие в дележе шкуры не убитого харша, но меня ждал облом- эльф не мог мне ничем помочь- жрец боли не тот персонаж, за которого любят играть. Я разочарованно отвернулся- ну и ладно, обойдусь как нибудь- буду первопроходцем на стезе боли, хех!

Значит мой персонаж уровня так до тридцатого- сорокового будет всех нагибать, зато потом его полезность в бою резко упадет. Печальные новости, я- то уже губу раскатал. Хотя если подумать- я тут не для развлечения нахожусь, интенсивность происходящих со мной событий вкупе с постоянным напряжением как- то отстранили на второй план назначение моего тут нахождения, а именно- тюремное заключение. Да и вспоминать об этом не больно- то хочется само собой.

Доступа к игровому форуму, к сожалению, у заключенных не

было предусмотрено, так что подсказок от более опытных товарищей я могу не ждать, Арден помочь тоже не может… действительно, придется самому идти путем проб и ошибок.

Создав в очередной, уже который раз Алтарь Мардука, на этот раз из недоеденного мной мяса, я присел рядом и принялся размышлять на тему особо редких умений, которые я мог бы добыть самостоятельно. Арден ранее упоминал о нескольких умениях, которыми пользуются все Жрецы Боли, но как их заполучить без участия наставника я не понимал. Самым популярным было уменьшение значения боли у человека- цели умения. Довольно полезный навык при поддержке танков- им как-никак приходится выдерживать самый большой урон.

— Эй, Кэп! А сколько у тебя сопротивление ментальной магии?

Вопрос Наота выдернул меня из тягостных дум, и я поднял на него взгляд:

— А тебе зачем?

Эльф пояснил:

— Это он загорелся желанием открыть себе новый навык. А ты будешь в качестве мальчика для битья, хах!

Я с опаской посмотрел на Варвара, стоящего посередине нашего маленького убежища:

— Классно вы придумали- не хочу я быть мальчиком для битья- иди вон на Ардене тренируйся- он придумал, пускай он и отдувается!

— Так он же эльф! — непонятно пояснил Наот.

Я решил прояснить этот момент:

— А у тебя образовалась слабость к эльфам что- ли?

Наот секунду помолчал, вникая, а затем глупо ухмыльнулся:

— У эльфов сопротивление к ментальной магии врожденное, так что на нем бесполезно отрабатывать мой новый навык. Там как раз ментальная атака- должна парализовать врага на короткое время. Так что никаких физических воздействий, не волнуйся.

Я пожал плечами- мне- то не жалко, пускай отрабатывает. Авось я смогу понять какие- то принципы и что- то свое выдумать… Но подросшее от постоянных атак тварей значение ментальной защиты я решил не озвучивать.

— Ну давай. Посмотрим, на что ты способен.

Довольный Варвар тут же подскочил ко мне, набрал в грудь воздуха и неожиданно рявкнул:

— ГАААРРР!!!

Я немного опешил от такого, но решил не отвлекать его от тренировки, а скосил глаза на Ардена. Тот с умным видом кивал

на каждый выкрик Наота, особо мерзкие звуки он сопровождал одобрительными возгласами. У меня начало закрадываться подозрение что он решил разыграть нас таким странным способом. Оширцы вообще славятся своим чувством юмора…

Однако, как ни странно, через минут десять непрекращающихся криков разного калибра, от которых у меня уже уши начинали болеть, Варвар резко замолчал, и уставился в стену. Неужели навык открылся?! Я с удивлением поглядел на его лицо, расплывающееся в улыбке:

— Да ладно- неужели получил?!

Наот довольно кивнул и процитировал:

— Навык "устрашение" первого уровня, парализует цель на 0,1 секунду, если преодолено ментальное сопротивление цели или целей. Ого, так его еще и на толпу можно использовать- вот это круто! — он резко развернулся ко мне и зарычал, у меня тут же выскочила знакомая иконка:

"**вы подверглись ментальной атаке и заблокировали ее**"

Так- то, меня голыми руками не взять! Я довольно ухмыльнулся в ответ на озадаченную физиономию Варвара:

— Что, не вышло? Так тебе и надо, а то умений набрал целый ворох! — я повернулся к Ардену, устраивающему себе лежку в углу нашей пещеры:

— Слушай, а если я… — но эльф не дал мне закончить:

— Слушай, объясняю еще раз- не знаю я как тебе открывать умения. У варваров и прочих физовиков многие умения активируются с помощью жестов или криков- вот как этот например, — он махнул рукой в сторону бурчащего варвара. С магами сложнее, тут большую роль играет нейроинтерфейс капсулы погружения. Считываются сигналы с мозга игрока, и в соответствии с ними активируется умение. Ты же руками не машешь когда своими "оковами" пользуешься? Тебе даже цель по большому счету видеть не надо…но это уже высший пилотаж, так единицы могут делать, и ты в их число не входишь. По крайней мере пока что. — он глянул на меня.

— Ты же говорил что открыл себе несколько магических умений- еще там, на руднике! Как же это ты сделал?

Эльф задумался на пару секунд:

— Видишь ли в чем дело, мой прошлый персонаж был магом, и магом сильным хочу отметить. В те времена я использовал заклинания на автомате, не задумываясь, будто они являлись частью меня…ну как рука например! Если Наот вдруг решит тебя ударить, ты инстинктивно заслонишься рукой- так ведь?

Я злобно ухмыльнулся:

— Я-то? Нее, не стану! Но "оковы" накинуть успею- это да.

Короче я понял к чему ты ведешь- продолжай.

Арден довольно закивал:

— Вот- вот! Ты как- нибудь проследи за собой- настанет момент, когда для активации умения не нужно будет осознанных действий…или даже мыслей. У тебя выработается нужный рефлекс. Так вот к чему я эту лекцию затеял: видишь ли, дело в том, что я Знаю, как сотворить "Молнию", или "Среднее исцеление", или даже "Алмазный щит"…все упирается в то, что я…как бы выразиться… Забыл их. Осталось только вспомнить! Ну и поднять характеристики само собой до необходимого уровня, а то как я смогу активировать навык, который требует нескольких тысяч маны, которой у меня нет? Теперь понятно? — он с любопытством взглянул на меня.

— Понятно… Что ж ты мне раньше этого не сказал? Эта информация может помочь мне… — в моей голове уже начинали крутиться мысли о всяких разных умениях жреца боли. Концепцию мышления, которую заложили в этого персонажа создатели игры я уже начинал понимать. Если я смогу понять, как должен мыслить настоящий Жрец Боли, я смогу попытаться открыть недоступные мне пока умения. А там может и до своих собственных- созданных своими силами дойдет дело! Я кровожадно усмехнулся эльфу, вызвав у него лишь смешок, и побрел наружу. Плохой сон накладывал некоторые негативные эффекты, и устройство какой- никакой лежанки могло в этом помочь. Опытный Арден заранее собрал охапку пожухлой травы снаружи, я же собирался заняться этим сейчас- заодно и обдумаю новую информацию.

Ну не хочу я быть классическим Жрецом Боли- персонажем поддержки, плюс к тому практически бесполезным на высоких уровнях. Срочно нужно вникать в систему, что выстроили для моего класса разработчики, искать тропки к новым навыкам, и становиться сильнее.

До места ночлега мы шли весь день, так что сейчас снаружи был сумрак. С легкостью игнорируемый моим "ночным зрением", так что я бесстрашно пошел в сторону от пещеры- земли тут не было, одни камни, так что подстилку следовало искать дальше- я уже заприметил метрах в двухстах заросли какого- то высокой травы- надеюсь по пути мне никто не встретится, не хочется поднимать шум на ночь глядя. Поминутно оглядываясь, я подошел к траве, которая при ближайшем рассмотрении оказалась зарослями низкого кустарника, и критически осмотрел его. Тонкие ветви, обилие листвы и моя лень в продолжении поисков более подходящего материала вынесли приговор растению, так что в пещеру я вернулся с охапкой кустов. Арден с

Наотом как и в прошлый раз беседовали о наболевшем- отсутствии элементарных удобств, женщин и спокойствия. Вчера эта беседа плавно перетекла в мечты о грядущих подвигах и достижениях, которыми будет устлана дорога в светлое будущее. Сегодня до этого не дошло- путь сюда вымотал всех нас порядочно, так что разговор затух спустя пол часа сам собой.

Заснул я размышляя о своем собственном будущем, как игровом, так и том, которое меня ждет после отбывания наказания. Забавно, что успешный побег из каменоломен не увеличивал срока заключения- если цель достигнута игровыми методами, то все в порядке…

Глава 9

С раннего утра наш отряд проводил последнюю подготовку к рывку через Хрустальное нагорье, суть которой была в повторении вчерашних простых тезисов- стараемся не отсвечивать, и далеко друг от друга не расходимся. Маршрут сложный, а выносливость у нашего мага была самой низкой- нужно было подстраховывать его.

Этой ночью мне снова приснился тот странный мир боли с распятым человеком. Я решил что это какая- то часть инициации Жреца Боли, или одна из его фишек- такие вот непонятные сны. Надо уточнить этот вопрос у Ардена, пока время есть.

— Странные сны? Ну фиг знает, я о таком не слышал, — он флегматично пожал плечами, — мне ничего не снится- я просто засыпаю, а потом просыпаюсь…очень похоже на то, как в реальности происходит.

Наот- тал согласно кивнул- все утро он рычал на меня, ужасно раздражая- тренировка навыка дело конечно нужное, я тут ничего против не имею, но каково мне при этом? Периодически замирать против своей воли даже на долю секунды здорово напрягает. На эльфа его гримасы эффекта не производили- не знаю сколько там у длинноухих сопротивления ментальным атакам, но явно больше моего- он только отмахивался от попыток варвара парализовать себя.

Наконец мы отправились в путь. Эльф примерно описал, какая нас ждет география, но реальность переплюнула все ожидания- если бы не мое положение, я бы, пожалуй, нашел эти места даже красивыми- плавно поднимающееся плато, усыпанное камнями разных форм и размеров, со встречающимися тут и там настоящими исполинами- валуны вздымались ввысь на многие десятки метров, их отвесные склоны были покрыты редкими вкраплениями одиноких деревцев в обрамлении бледной зелени, издали похожей на мох. Арден взялся было читать лекцию о происхождении такой суровой красоты, но быстро понял что его знаний истории этого мира явно недостаточно для развернутых комментариев. Он пояснил что этот мир создавался не абы как, а с соблюдением всех законов терраформирования- о которых я пожалуй смог бы рассказать побольше него, ибо этот курс был обязательным в Академии, где я обучался на пилота.

Если дело обстоит именно так, тогда я вполне могу попытаться использовать эти знания в игре. Например, что я могу сказать об этой местности? Ну например очевидно, что давно где-то тут протекала большая река, чьи рукава размывали горную

породу, над которой уже много позже поработал ветер и прочие явления природы. Хотя я не стану зарекаться- вполне возможно, что в этом мире есть какие- то неизвестные мне явления магического характера, так же приложившие "руку" к формированию этой красоты.

По словам эльфа, на вершинах некоторых из каменных столбов устроены наблюдательные пункты аборигенов, но если к ним не соваться, они не будут атаковать.

Пейзаж конечно живописный, однако в то же время опасный- засмотревшись на очередную скалу чудной формы легко можно было сломать могу, наступив не туда. Из- за желания избежать посещаемые игроками тропы, первые минуты нашего пути были сущим наказанием- ноги разъезжались на скользких от выступившей росы камнях, лодыжки покрывались царапинами… быстро заживающими у моих спутников, но не у меня. Я вообще как с утра поглядел на свое тело, так ужаснулся- не было ни сантиметра кожи, которая осталась без сувенира в виде шрама- я весь был разукрашен уродливыми отметинами от многочисленных атак всевозможного зверья. Разных форм и размеров…некоторые даже можно было объединить между собой, и получился бы какой- нибудь мирный зверек…например зайчик. Кошмар.

Я уже несколько раз отказывался принять "Стойкость" в качестве одной из характеристик- как раз мне она была нужна меньше всего- ведь она резала урон, а не боль- а это значит что при равных прочих условиях мне потребуется на треть больше урона чем при ее наличии. Но это мои дилетантские рассуждения, я легко объяснял отказ другой причиной- мануалом Жорика. Он описал характеристики, желательные к приобретению, и характеристики, от которых мне стоит держаться подальше — в их числе так же была и Стойкость. Объяснялось это тем, что Мардук не одобряет жрецов, облегчающих себе ношу. Анафемы можно было не ждать, но рост репутации и благодати я бы замедлил довольно чувствительно. При моей увеличенной скорости прокачки, сдается мне, стойкость поднялась бы довольно быстро до высоких значений. Я постоянно получал дамаг, а это основная статья прироста к характеристике. Наоту бы мою скорость- вот он был бы рад.

Прыгая с камня на камень, я не забывал оглядываться на идущих следом Ардена с Наотом. Сила и ловкость, приобретенная мной на руднике с помощью тренировок давала первые плоды- я с легкостью перемахивал двухметровые расщелины или метровые препятствия на своем пути. Классные ощущения, в самом деле- будто в момент прыжка кто- то вращал

колесико гравитации в обратную сторону. А ведь уровень моих характеристик достаточно низкий, если не принимать во внимание уровень. Кстати- уровень! У меня же есть неиспользованные очки характеристик- надо бы перекинуть их в Выносливость- Арден предупреждал что местные твари опасней предыдущих, необходимо ставить себе задел на всякий пожарный. Я вызвал таблицу и вложил все накопленные баллы в одну характеристику.

Имя персонажа	Кэпэкса Эко Вега21					
Опыт	20103	22680		Дополнительные характеристики		
Раса	Человек			Защита от магии огня		0
Класс	Заключенный			Защита от магии воды		0,2%
Главная профессия	Жрец Мардука 2+2 ранг			Защита от магии воздуха		0,1%
Уровень персонажа	6			Защита от магии земли		0
Жизнь	3300, 0,5% мин			Защита от ментальной магии		0,3%
Энергия	2200, 3% сек			Защита от божественной магии		0,5%
Бодрость	1600/1600			Защита от яда		0,4%
Характеристики	Опыт	База	Вещи	Вторичные профессии		
Сила	28%	16	0	Шахтер	95%	7
Ловкость	89%	13	0	Повар	32%	1
Выносливость	52%	32	0	-	-	-
Интеллект	38%	22	0	-	-	-
Мудрость	21%	6	0	-	-	-
Харизма	17%	7	0	-	-	-
Благодать	?%	51655	0	-	-	-
Не выбрано	0%	0	0	-	-	-
Не выбрано	0%	0	0	-	-	-
Свободных очков			0	-	-	-
Навыки						
Ночное зрение		99%	10			
Оковы боли (x2)		99%	10			
Алтарь Мардука		99%	10			
Плеть боли		62%	5			
Аура боли		99%	10			

Три с лишним тысячи здоровья- весьма и весьма недурственно… Однако учитывая что столько же вполне может себе позволить любой хорошо одетый персонаж- гордиться нечем. Вещи дают не только защиту- местные мастера способны зачаровать предмет на повышение одной, а то и нескольких характеристик, так что набрать в сумме 20–30 выносливости не такая большая проблема, были бы деньги. Арден сказал что с 20 уровней мобов с них может выпасть, или как он говорит "дропнуться", какая- нибудь вещь. Так что буду надеяться на везение! Кстати о везении…неплохо бы открыть себе характеристику Удача- Жорик перечислил список желательных

дополнительных характеристик, и Удача была в их числе! Но вот как ее раздобыть? Арден знал один вполне исполнимый способ- в храме бога удачи нужно было пройти ритуал, по результатам которого был шанс открыть нужную характеристику. Но после "единобожия", само собой, ни о каких храмах речи и быть не может…

Наш путь проходил в тишине, периодически прерываемой просьбами Ардена передохнуть. Что у Наота, что у меня выносливости хватало для непрерывного движения.

— Длинноухий, вот чего ты себе выносливость- то не поднимал? Не приходилось бы через каждые пять минут останавливаться, — Варвару наскучил такой ритм передвижения, и он решил пожурить Ардена за непредусмотрительность.

— Я же маг, мне выносливость ни к чему…но дело конечно не только в этом- мне сильно интеллект нужен- хочу попытаться изучить кое- какое заклинание, которое может нам здорово облегчить путь.

Я заинтересованно прислушался- облегчить путь- это хорошая идея:

— И что за заклинание, позволь полюбопытствовать?

Эльф сел на каменную плиту, отдуваясь:

— Думаю попытаться выучить заклятье телепорта. Насколько я знаю никто вообще не пытался изучать навыки подобным образом, но мой опыт показывает что это вполне выполнимо. Вот только телепортация относится к весьма специфической школе магии- Пространственной. А у меня эта школа не открыта даже… надеюсь дело выгорит.

Я кивнул- во мне помимо воли вновь поднялась волна зависти: что варвар, что маг могут открывать новые навыки, один я сижу со своими "оковами", которые уже не казались мне таким уж крутым умением. Ладно, долой уныние- нужно двигаться, не приведи Мардук на нашу группу наткнется какой- то патруль…

Вчера перед сном я все обдумывал, какими умениями должен обладать канонический Жрец Боли- идейный мазохист и персонаж поддержки. У меня уже возникли кое- какие идеи, но я не знал как их можно проверить, так что с утра я занимался угадайкой- каждый моб, встречающийся на нашем пути, подвергался множеству разных мучений, убивался сотнями способов, проклинаясь перед этим не меньшим количеством проклятий…в моих фантазиях, само собой. Дожил, фантазирую о подобном- ну а что прикажете делать?!

Кстати каменистое плато, которое мы сейчас пересекали, как и говорил Арден- не могло похвастать обилием животной жизни. То же предгорье было куда опасней- не проходило и минуты,

чтобы на нас не кидался очередной жопокрыл… А тут- тишина и покой- пару раз на нас выходили твари, похожие на гигантских ящериц, вот и все сюрпризы.

Приноровившись к местности, я принялся вновь перебирать придуманные мной умения Жреца. Само собой, ничего из того, что я себе напридумывал, ни разу не сработало. Но я не отчаивался- Наоту потребовалось десять минут непрерывных попыток, прежде чем он смог открыть свое "устрашение", а ему ведь еще и помогали. Так что мне предстоит неоднократно тестировать все выдуманные мной варианты, и тогда есть шансы, что один из сотни выстрелит, и я получу что- то полезное! Крайне не хватало привычной нейросети- с ее помощью задача упростилась бы в разы.

— Народ, к нам приближаются гости! Бегом за мной! — Арден дождался пока я обернусь на него, и энергично кивнул головой в сторону одного из каменных столпов, куда сию секунду бросился. Наот не мешкая побежал за ним, я получился замыкающим, причем весьма любопытным замыкающим-вертящим головой на 360 градусов, пытаясь понять, что это за гости такие?

Через несколько минут быстрого бега мы проломились через жиденький кустарник, растущий у подножия каждого подобного великана, и притаились.

— Арден, что за паника- нет же никого? — я решил выяснить причину нашего побега.

Эльф сорвал травинку, и с задумчивым видом сунул ее в рот:

— Большая группа игроков, высоких уровней, приближаются довольно быстро с направления Хрустальных гор. Похоже что это рейд, правда не знаю на кого- в этой локации нет противников, на которых нужно собирать такую толпу. Судя по всему идут оттуда, куда мы направляемся- к проходу через горы. Держите ухо востро, и не высовывайтесь- не хватало еще перед чьим- то рейдом засветиться, — в подтверждение своих слов он принялся рыскать у подножия скалы:

— Где- то тут должен быть ход наверх, было бы неплохо спрятаться в его переходах. Еще бы аборигенам местным не попасться. Помогите найти! Кэп, чего встал как истукан, шевели поршнями, времени совсем не осталось, минуты через две они будут тут.

Я сделал лицо кирпичом и полез вслед за ним. Движения эльфа- существа грациозного и изящного были далеки от идеала, даже врожденные бонусы не помогали- я двигался куда резче. Сила и Ловкость у меня явно выше его значений, так что я полез вперед, держа наготове "оковы боли" — не дай Мардук какая- то

тварь вздумает меня цапнуть за палец. Легко взобравшись по вертикальной скале метров на семь, я замер:

"**вы приобрели профессию — скалолаз — " текущий ранг-1**

Что ж мне не дали профессию "бегун", столько бегать, и впустую, а тут каких — то несколько метров- и профессия! Несправедливость! Углубившись в чтение описания профессии, я как- то незаметно добрался до широкого карниза, опоясывающего скалу на высоте метров пятнадцати. От него вглубь камня уходил узкий проход, явно обработанный чьими- то руками, были даже небольшие ступеньки- узкие- явно не для человеческой ноги. Правда сейчас он был завален кучкой небольших камней, даже скорее крупного щебня. Аборигены что- ли постарались? Свесившись вниз, я помахал рукой спутникам:

— Эй, давайте сюда- тут вход в пещеру, правда узковатый, — я постарался прикинуть, пролезет ли широкоплечий Варвар в него. Сзади раздалось шумное пыхтение, и на карниз влез Наот собственной персоной. Он окинул быстрым взглядом найденный лаз, кивнул и махнул мне рукой:

— Полезли назад- нужно помочь длинноухому- этому малахольному сил не хватит сюда добраться.

Я с готовностью кивнул- вдали я уже видел отряд, от которого мы прятались- два десятка разумных верхом на каких — то тварях довольно быстро приближались к нашему временному убежищу. Вот черт, или они пробегут буквально в десятке метров от скалы, приютившей нас, или…или они торопятся именно к нам! Я подтолкнул Наота, и скользнул вниз, шустро перебирая руками и ногами по каменным выступам. Оказавшись внизу, я проинформировал эльфа о ситуации, дождался его кислой физиономии, и подхватил его на пару со спустившимся вслед за мной варваром.

К моменту, когда мы оказались на каменной площадке, уже можно было различить отдельные детали обмундирования на приближающихся людях и зверях крупного отряда. Арден углядел среди питомцев птиц и принялся заталкивать меня в пещеру- от наблюдателей нужно было скрываться как можно скорее. Уже не вызывало сомнений, что отряд движется именно в нашу сторону. Под вопросом оставалась их цель- то ли они давно каким- то образом заметили нас, то ли просто изначально стремились именно сюда.

Пробираясь сквозь узкий, пыльный проход на четвереньках, я мысленно чертыхался. Эти нежданные гости подведут всю нашу группу под монастырь, как пить дать! Нужно было просто бежать, а не прятаться здесь! С другой стороны- кто ж знал? Мои мысли

прервал довольно чувствительный удар поддых:

" **— пещерный прыгун- нанес вам урон- 13HP"**

Здрасьте, приехали? Это еще кто? Опустив взгляд, я увидел существо размером с кулак серого цвета. От камня его отличало только то, что оно едва заметно шевелилось. Вот гад- мелкий такой, а кидается! Я подхватил его с земли, и пополз дальше- не знаю, на кой харш он мне нужен. Комплекс обуревавших меня чувств не позволил прыгуну умереть легкой смертью, я еще с этим подлецом поговорю!

— Кэп, чего остановился? Что- то случилось? — это эльф беспокоится, как мило.

— Все норм, поймал тварюшку одну, поползли дальше, — я чихнул от обильно летающей в воздухе пыли, покрепче сжал шевелящийся камень, и продолжил перебирать конечностями.

Проход длился метров двадцать, и я сделал вывод, что мы сейчас находимся где- то посередине каменного истукана. Оканчивался он небольшим балкончиком, на котором с трудом уместились мы с Арденом- чертыхающийся варвар был вынужден остаться в проходе. Балкончик выходил в большую пещеру, занимающую всю центральную часть каменного столба- сверху и донизу, наподобие бутылки, сверху через какие- то щели в своде пробивались тусклые лучи солнечного света. На стенах пещеры виднелось множество подобных нашему балконов, многие явно разрушенные не природными явлениями- оплавленный камень красноречиво говорил мне о том, что тут порезвился довольно сильный маг школы огня. Арден на правах более опытного товарища предположил, какое именно заклинание использовалось: по его словам подобные концентрические круги оплавленного камня в состоянии создать или "метеор", но это явно не наш случай- потолок пещеры был целым. Вторым, более вероятным вариантом использовавшегося заклинания он назвал "пульсар". Очень мощное заклятье, но используемое обычно с помощью свитков магии, ибо затратное по мане. Как я знал, свитки могли использовать любые персонажи- с некоторыми ограничениями, но не критичными. Так что мой скилл красноречивого общения с оплавленными камнями явно нуждался в прокачке.

Обсуждения произошедшего здесь происходили под аккомпанемент недовольного ворчания варвара, которое Арден резко прервал:

— А ну тихо! Слышите?

Я прислушался- и действительно, тишина пещеры разбивалась нарастающим шумом, в котором можно было узнать бряцанье доспехов, сопровождаемое разговором. Наконец внизу

пещеры, который находился по моим прикидкам где-то вровень с поверхностью плато, появились несколько богато одетых разумных, увлеченно обсуждающих какие- то свои непонятные для меня дела. Я затаился и перевел взгляд на Ардена- тот видимо нашел разговор крайне интересным: у него даже уши шевелились, стремясь не пропустить ни слова. Я тоже прислушался.

Четверо вошедших в пещеру игроков- на это указывали нехарактерные для нпс выражения, которыми они пользовались в общении. Судя по всему, встреча касалась совместных дел кланов, лидерами которых двое из них и являлись. Происходил дележ шкуры знакомого мне неубитого харша. В роли харша выступал замок с красивым названием "Бронзовая твердыня".

Принадлежал он альянсу "сизокрылых", и видимо альянс являлся довольно известным, так- как Арден после его упоминания весь встрепенулся.

После моего молчаливого вопроса он отмахнулся, мол- все потом, и продолжил шпионить. Мне эта информация была бесполезна, но я тем не менее внимательно все слушал- кто знает как повернется судьба. Вдруг знание о том, что кланы "Файред" и "Три дуба" под предводительством клана "Учи — пучи" собираются совершить дерзкое нападение на "Бронзовую твердыню" через четыре дня, понадобится в будущем? Арден уже не слушал продолжающийся снизу диалог, а задумчиво теребил кончик длинного уха- я раньше частенько видел его за этим занятием- когда он погружался в размышления, его уху неслабо так доставалось. Тем временем речь снизу перешла от перспектив при захвате замка на другую тему. Обсуждались новые, изобретенные уже самими игроками заклинания, и по тону беседы я понял, что главное событие прошло- все участники предстоящей операции убедились в лояльности друг другу, и теперь просто трепались о всяком.

"**вы приобрели профессию — зверолов — " текущий ранг-1**

"**вы приручили существо — пещерный прыгун — "**

Оп — па! Это еще что за…я с подозрением взглянул на камнеобразного наглеца, умостившегося в моей ладони. Кстати он уже давненько не проявлял агрессии… Теперь при взгляде на него мне не только высвечивалось его имя, но и прочие характеристики, а на периферии зрения появилась новая иконка с изображением отпечатка лапы. Вектор моего интереса плавно переместился с событий внизу в мой собственный интерфейс.

Новая иконка символизировала прирученного питомца- активировав ее, я с интересом вгляделся в меню прыгуна. В целом

похоже на мое, только попроще- отсутствовали некоторые пункты. Зато имелись некоторые отсутствующие у меня возможности. Например, прыгун имел врожденную способность "окаменение", что снижало получаемый им прямой урон почти вдвое. Но самое главное открытие заключалось не в этом- в таблице питомца появился пункт "единение", в изучение которого я тут же углубился.

Итак, что же такое единение? Эта опция давала возможность хозяину использовать некоторые умения питомца, само собой не постоянно. Например в моем случае я мог использовать "окаменение" в течении тридцати секунд. Умение, используемое через "единение", теряло львиную долю полезности- если в отношении себя прыгун срезал половину урона, то мне резался какой- то жалкий процент. Ну что ж, думаю, это сильно зависит от того, насколько питомец прокачанный. Я решил выяснить интересующие меня детали у Ардена позже, когда суматоха уляжется и можно будет побеседовать в более спокойной обстановке. Ситуация снизу как раз близилась к своему разрешению- лидеры кланов обговорили все интересующие их темы, и готовились расходиться. Через десяток минут последний гость покинул пещеру, и мы смогли немного расслабиться.

Я тут же поделился радостью:

— Арден, пока ты дурака валял, я питомца приручил! — я продемонстрировал ему лежащего на ладони прыгуна.

Эльф, собирающийся что- то высказать в ответ, осекся, и уставился на создание. Даже Наот высунул голову из лаза, пытаясь в полумраке разглядеть что там у меня за питомец. Ему в темноте приходилось хуже всего- я заработал свое ночное зрение за счет ускоренного получения опыта, у эльфов врожденный бонус к навыку, а варвар особо не утруждался в его прокачке.

Наконец эльф собрался с мыслями:

— Нашел время питомцев приручать… — он озадаченно поглядел на меня, — как ты вообще умудрился приручить его? Приручение доступно с 20 уровня, насколько я помню.

Я легкомысленно пожал плечами:

— Сам не знаю. Просто держал его в руке, пока надпись о получении профессии зверолова не появилась- я сам удивился.

— Я так понимаю, они уже ушли? Давайте тогда поудивляемся где- нибудь в более удобном месте- у меня все затекло!

Я выглянул за пределы балкончика, на котором сидел, в поисках подходящего маршрута для спуска, которым тут же и воспользовался- пологий склон позволял без особого труда спуститься вниз. Немного мешал свежеприрученный звереныш, но

выбрасывать его я побоялся- такая кроха, расшибется еще ненароком!

Внизу у меня появилась возможность осмотреть пол пещеры более подробно — "пульсар", если это конечно был он, расплавил каменный пол в два этапа- сперва был выжжен круг диаметром метров пяти- пол в этом месте приобрел стеклянистую поверхность, и был довольно скользким; вторым этапом он опалил окружность метров десяти- тут температуры были явно меньше- земля только почернела. Следом за мной на пол пещеры спрыгнул эльф, и принялся разглядывать след от заклинания:

— Ну…не знаю. Пульсар конечно мощное заклинание, но не настолько, чтоб расплавить настолько толстый камень. Но это дело десятое- ты лучше расскажи как приручил этого своего, — он бросил взгляд на каменное создание, — пещерного прыгуна.

Наот, спрыгнув сверху, присоединился к расспросам:

— Питомца только после 20 уровня можно иметь! Признавайся- ты читер? — он обличающе ткнул в меня пальцем.

Я в ответ только улыбнулся, и положил прыгуна на выступающую из пола глыбу. Несмотря на окружающий меня цифровой мир, который я все чаще начинал воспринимать слишком всерьез, этого конкретного малыша я начинал воспринимать как- то иначе, по- особому. Прошло каких- то пару часов с момента атаки на меня пещерного прыгуна, а я уже успел к нему привязаться. Даже странно как- то.

— Арден, ты говорил ты был бета- тестером, не подскажешь…, — я замялся, не зная как выразить свою мысль.

Наот потыкал пальцем в прыгуна, всматриваясь в него:

— У него надпись сверху, что он твой питомец. Круто, получить пета на низком уровне! Хотя я на твоем месте выбрал бы кого- то посерьезнее… Ты выносливость качаешь, так что тебе больше пригодился бы пет с бонусом к выносливости.

Я наконец сообразил как донести идею до эльфа:

— Слушай, ты случайно не знаешь- в игровых капсулах не используются нейростимуляторы? А то я уже в который раз ловлю себя на эмоциях, несвойственных мне.

Арден понимающе кивнул:

— Я понял, что ты имеешь ввиду. Нет, тут дело в другом, — он развернулся ко мне, — видишь ли, мозг человека хитрая штука, и имеет свои секреты. А игровые компании в сотрудничестве с компаниями, создающими капсулы, умело их используют- то что ты ощущаешь и есть последствия этого. То что тебя окружает абсолютно нереально- и ты об этом прекрасно знаешь- это объективная истина. Но качество картинки, — он обвел рукой пространство пещеры, — способно обмануть твой

мозг, что с успехом и делает. Добавь еще тактильные ощущения, запахи, вкус… Короче говоря это иллюзия, в которую твой мозг поневоле верит.

Наот, с интересом слушающий эльфийский спич, спросил в свою очередь:

— Я слышал, что в начале становления виртуальной реальности на телах некоторых людей находили синяки, даже шрамы были? — он поглядел на Ардена. Тот согласно кивнул:

— Так и есть. Мозги у людей…и прочих разумных устроены по- разному, и пару человек из тысячи воспринимают виртуальность как объективную реальность, точнее их мозг воспринимает. Наверняка вы слышали о людях с особыми способностями- эмпаты всякие там… — он с опаской огляделся по сторонам, — может найдем место поспокойнее? А то еще кто-то нагрянет- не хотелось бы.

Я разочарованно кивнул- в самом деле нужно двигаться- шансы быть пойманными стоя на одном месте были выше, пора выдвигаться. Рейд скорее всего уже ушел достаточно далеко.

— А как ты их увидел- то, кстати?

Эльф довольно ухмыльнулся:

— Я же говорил что открываю себе все возможные навыки и заклятья! Конкретно тут мне помог "сторожевой круг", простое заклинание из школы воздуха.

В мою голову пришла неожиданная догадка:

— Так ты поэтому решил стать универсалом? Куча заклинаний из разных школ- ради этого?

Маг скорчил сомневающуюся физиономию:

— Ну, это конечно тоже- но далеко не в первую очередь. Тут вопрос в другом- я понял как можно создавать собственные заклятья- об этом кстати говорили наши нежданные гости, помнишь?

Я закивал- что- то они говорили про создание собственных заклятий. Эльф пошел к проходу в стене, приглашающе махнув рукой нам с Наотом и продолжая лекцию:

— Обычное заклинание огненной стрелы, которое может изучить любой маг уровня так с пятого, наносит в среднем 30 урона, плюс шанс на поджигание в качестве дота. Я выяснил, что это заклятье вполне себе можно объединить с воздушной стрелой, которая доступна там же, и это увеличит дамаг. Ненамного- может до 40 или 50 урона. Но ведь это слабейшие заклятья! — эльф обернулся к нам, — А представьте какой урон сможет дать маг- универсал с изученными заклятьями уровня магистра, скомбинировав их? И это при одинаковом расходе маны!

Наот почесал затылок:

— Но это же чит? Увеличить урон почти вдвое за просто так…и почему никто до этого не додумался?

Арден довольно усмехнулся и остановился в темном проходе, поджидая нас:

— А тут как раз дело в том, что так могут делать единицы! Я- могу! В перспективе, конечно, — он перевел взгляд на меня, — думаю что и Кэп может.

— Комбинировать заклятья? — я тут же ухватился за возможность стать сильнее.

— Ну…не совсем. Во- первых я еще не уверен в этом, способен ли ты на это. Твои эмоции могут объясняться вполне естественными моментами- ты же до этого в виртуальные игры не играл?

Я отрицательно покачал головой- как-то времени, да и желания не было.

— Просто у многих "новичков" появляются подобные ощущения. В течение месяца- двух они должны пропасть- твой мозг привыкнет к непривычным нагрузкам, и все будет норм.

Так, если норм- это не иметь возможности комбинировать заклинания- то не нужен мне такой норм! Хочу чтоб было не норм!

— Но я в игре уже больше месяца, может все таки есть шанс?

Арден озадаченно покачал головой:

— Вот не понимаю я тебя- и профессию основную ты себе выбрал, уж извини, стремную, и режешь себя каждое утро ножом своим, теперь еще и это… Ты же понимаешь, что если ты относишься к категории людей с, эээ…, — он пощелкал пальцами, — с особым строением мозгов, то раны, получаемые тобой в игре, вполне могул отразиться и на реальном теле? А учитывая твой стиль игры, хах! — он многозначительно хохотнул.

Я же растерянно заткнулся и побрел вслед за широкой спиной обогнавшего меня варвара. Это выходит, что если я буду иметь возможность комбинировать заклинания, то в игровой капсуле мое тело подвергается всяким нехорошим воздействиям? Или никаких шансов на крепкий фундамент под ногами в игре- зато целое тело в капсуле? Ну и выбор, етить… Впереди забрезжил солнечный свет, и я вышел на заросшую густым кустарником площадку у подножия скалы, где меня поджидали спутники. Эльф хлопнул в ладоши:

— Ну что, готовы? Тогда вперед!

Глава 10

День клонился к завершению, а конца- края нашему путешествию все не было видно- что- то эльф напутал. Непонятно, как он пешком, даже будучи хорошо одетым и не отвлекаясь на монстров, мог за пол часа пересекать Хрустальное плато. Нет, я понимаю, что мы прячемся, да и твари нас тормозят… Но не настолько же! Сверкающие пики гор казалось нисколько не приблизились к нам, а ноги даже у меня начинали гудеть, что уж говорить об Ардене? Последние два часа он поминутно делал остановки для передыха- слабая выносливость давала о себе знать. Наконец варвар не выдержал и предложил искать ночлег, и я был с ним солидарен- до ночи нам в любом случае не достичь цели.

Присмотрев для этой цели одну из скал, нависающих над плато, я пошел на разведку, предварительно убедившись, что мои спутники достаточно хорошо спрятались. Хотя за весь путь шкала моей бодрости никогда не падала ниже оранжевой отметки- и это с учетом периодических нападений местного зверья, и моей манеры ходьбы. Я решил испытать силу и ловкость на полную- прыгал с камня на камень как обезьяна, пытался даже пару раз сделать сальто, но с треском провалил обе попытки. То ли ловкости недостаточно, то ли умение какое особое нужно, не знаю. Своего питомца я положил в вещмешок к Наоту- пускай пока там поживет- всяко безопасней, чем со мной гоцать по камням.

Кстати, насчет питомца- я начинал потихоньку разбираться со всеми его возможностями, а заодно и с системой петов в игре в общем. Оказывается можно было делить получаемый опыт с питомцем- были даже предусмотрены разные пропорции. Я выставил 90 % питомцу, а остатки себе. Было любопытно, чем меня сможет порадовать питомец, достигнув пятого уровня. Как известно, уровни, кратные пяти дают мобам разные способности. На первом уровне Подлец- так я решил назвать своего малыша- имел навык "окаменение", и атаковал врага, прыгая на него своей тушкой. Урон само собой от такой атаки был мизерным, и если бы на мне была хотя бы кожаная броня, ни о каком дамаге и говорить не пришлось бы- Подлец просто не перебил бы ее. Поэтому я рассчитывал получить на пятом уровне питомца что-то полезное. Само собой для меня- его в бой я выпускать не собирался, из него боец как звездолет из говна, уж простите за аналогию…

Побродив вдоль отвесной скалы, я наконец заприметил узкий

лаз внутрь- все скалы были устроены подобным образом- как такое могла сделать природа, я не понимал, поэтому переводил стрелки на магию и иже с ней. Опустившись на карачки, я пополз вперед- во тьму прохода, чертыхаясь про себя.

Видимо путешествие, протекавшее плавно и без особых эксцессов расслабило меня, так как мощный удар чем- то острым по лицу я пропустил…

"**неизвестное создание нанесло вам урон 130HP**"

"**наложен эффект — кровотечение- 6HP/секунду**"

Я тут же активировал "оковы боли", указав целью темный силуэт передо мной.

"**пещерный житель нанес вам урон 107HP**"

"**наложен эффект — кровотечение- 4HP/секунду**"

" **— оковы боли- вернули часть урона врагу — пещерный житель- 3024HP**"

"**враг — пещерный житель- убит**"

То- то же! Знай наших! Я пополз вперед, поглядеть на атаковавшее меня существо. Арден говорил что они тут вроде как за главных, но урон показывал обратное- предгорные твари били на порядок больнее. Впереди лежала гуманоидная тушка, похожая на представителя Ашанти- инопланетной расы, внешне крайне похожих на маленьких обезьянок метрового роста, вооруженная коротким копьецом с каменным наконечником. М — да, или это такой прикол со стороны разработчиков, или я даже не знаю что. Хотя кто поручится что во вселенной не найдется хотя бы такого вот "пещерного прыгуна", что у меня в питомцах значится. Я поглядел на шкалу опыта Подлеца- до пятого уровня ему осталось совсем немного. Может устроить местным аборигенам геноцид? Они не кажутся мне опасными противниками, даже если они ходят по несколько особей, мне нужно получить 25 ударов подряд для смерти…или не рисковать?

— Посмотрим, сколько их там прячется для начала, — пробубнил я себе под нос, — а тогда уже и буду решать, как поступить.

Дальше по проходу мне никто к счастью не встретился- и я смог выбраться к центральной пещере без происшествий. Я спрятался за выступом скалы и выглянул из- за нее: картина, только отдаленно напоминающая прошлое место открылась моим глазам: эта скала была населена, и я совру если скажу что не густо. На каменном полу сидело множество Ашанти- я так окрестил для себя этих мохнатых обезьянок. Были и взрослые особи, наподобие ранее убитого мной, были и поменьше размерами. Но больше всех выделялось несколько мобов, занимающих явно привилегированное положение- их тщедушные

тела были покрыты яркими мазками какой- то краски разных цветов, а лысые черепа украшали странные шапки, украшенные перьями. Подозрительно напомнившие мне ту конструкцию, что оширцы возвели на голове якобы меня в эфире своих новостей.

Я постарался подсчитать общее количество обезьян, но не преуспел- мало кто из них сидел на одном месте- они постоянно бегали с места на место, орали дурными голосами, общаясь между собой…порой дрались. Но вокруг раскрашенных обезьянок царил мир и покой- там у них видимо был производственно-учебный центр: старые, умудренные сединами макаки показывали юным и неопытным соплеменникам как необходимо прилаживать каменный штык к деревянному копью, наказывали провинившихся и одаривали довольным уханьем тех, у кого все получалось. Идиллия…которую я не рискну нарушать- уж слишком их тут много. Толпой навалятся- никакие "оковы" не спасут, так что тихо- тихо разворачиваемся и сваливаем…

— Твою ж мать! — яростный шепот вырвался поневоле- прямо за моей спиной стоял абориген с занесенным для удара копьем, и сдается мне- не выйдет разобраться с ним "чисто", не привлекая внимание остальной стаи. Нужно быстро решать что делать- выбираться отсюда, с длинным обезьяньим хвостом на спине и риском для спутников, но с шансами на побег, или остаться тут, и постараться самому разобраться с проклятыми мартышками. География решила за меня- я уклонился от первого, довольно неуклюжего выпада аборигена, и прыгнул изо всех сил на стену, изобиловавшую кавернами как естественного, так и искусственного происхождения. Сбежать от всей этой кагалы не представлялось возможным, особенно после громкого вопля напавшего на меня существа. Чертыхаясь и перебирая по стене руками с максимально возможной скоростью, я подтянулся еще выше- моей целью была труднодоступная пещерка- таким образом я собирался ограничить доступ к моей драгоценной тушке злобным обезьянам.

Бросив последний взгляд через плечо на сбегающихся со всей пещеры аборигенов, я запрыгнул в облюбованное мной укрытие. Вслед мне туда же залетело два брошенных копья, к счастью ни одно не достигло цели. Укрытие честно говоря вышло не очень- выемка, на которую я рассчитывал, оказалась совсем неглубокой; хода наружу, на что я втайне надеялся, тут не было. Зато я обнаружил видимо тайник одного из аборигенов- под кучкой камней, сложенных аккуратной пирамидкой в самом дальнем конце выемки лежало два острых наконечника для копий, пучок каких- то сушеных травок и аккуратно сложенные в отдельную кучку сверкающие драгоценные камни.

"**вы обнаружили чей- то тайник**"

"**каменные наконечники х2, сушеные травы, аметист х5**"

Это конечно примиряет меня со спартанскими условиями жизни…но только не с агрессивными обезьянами, которые полезли наказывать несчастного вторженца.

Первых двух гостей, что попытались без всякого плана просто завалиться ко мне я встретил ударом ноги- пока они летели вниз, развлекая сородичей громким визгом, я судорожно пытался придумать что же делать. "Оковы боли"? Этот вариант просится на ум в первую очередь, но у меня просто маны на всю ораву просто не хватит. "Аура боли" расходует меньше энергии, но и урон у нее не идет в сравнение с моим основным навыком… Хотя…я бросил внимательный взгляд на очередную мартышку, сунувшую оскаленную харю в мое убежище:

"**пещерный житель 17 уровень**"

Так, выходит здоровья у него полторы- две тысячи.

В принципе, минуты за две- три я смогу прикончить с десяток Ашанти, вот только я не думаю, что они будут покорно стоять на месте, получая урон. Но выхода нет- надо действовать! Я увернулся от очередного брошенного в меня дротика и активировал навык.

Какой после этого визг поднялся- не передать никакими словами! Обезьяны, до этой поры осторожничающие, резко бросились скопом на штурм моего укрытия, и я тут же похвалил себя за то, что выбрал столь труднодоступное место- больше трех физиономий одновременно я в проеме не видел.

"**пещерный колдун нанес вам урон ментальной магией- 42нр**"

"**наложен эффект — опустошение- вы теряете ману 11/сек**"

Эй, а вот это уже не честно! Я пожертвовал частью своего здоровья, грудью бросившись на копья в лапах оккупировавших меня обезьян, предварительно обработав их "оковами", и выглянул вниз. Среди хаоса, творившегося там, островком спокойствия выделялся коллектив разукрашенных Ашанти. Они стояли, держась за руки и, покачиваясь из стороны в сторону, напевали мерзкими голосками какую- то мелодию. Магия, как пить дать магия! Я постарался отметить их "оковами", но ничего не вышло. Похоже, слишком велика дистанция между нами, иных причин срыва умения я не видел. Вот засада, останусь здесь- они из меня всю энергию вытянут, и я превращусь в легкую добычу! Если же я побегу их убивать, то на полпути меня запинает эта свора оголтелых макак! Вашу мать, не верю что это конец- только не такой идиотский!

Я судорожно зашарил по пещере глазами в поисках хоть чего-то, что могло бы мне помочь. После краткой переписи я узнал, что в моем распоряжении: 1- ритуальный нож с невероятным уроном в 2–3 единицы и бесполезным в данном случае бонусе на болевые ощущения, 2- пять коротких копий, что любезно закинули в мое убежище самые нетерпеливые обезьяны, и 3- найденный мною ранее клад. Само собой мой выбор пал на дротики- пару раз подкинув в руке непривычное оружие, я с силой метнул его в колдуна с самым большим плюмажем на башке. Бросок вышел что надо- силы и ловкости я набрал прилично. Но сказалось отсутствие навыка- копье с треском вломилось тупым концом в череп одной из окружающих их обезьян, и разлетелось вдребезги.

"**вы нанесли врагу — пещерный житель- критический урон -374HP**"

"**вы приобрели профессию — метатель — " текущий ранг-1**

— Харш бы тебя побрал, лысое угробище! — со злобой прошипел я оглушенному неудачной атакой обезьяну, — Распрыгались тут, вонючие приматы, дайте только до вас добраться! Здоровье медленно, но верно опускалось благодаря атакам обезьяньих колдунов, но больше меня тревожила полоса маны, таявшая куда быстрее. Как только она кончится- я превращусь в труп, в этом даже сомневаться не приходится.

Я перехватил второе копье, и мощно размахнувшись, метнул его в ненавистное волосатое создание- цель как раз замерла на месте, и если от первой атаки его спасло какое- то чудо, то уж сейчас… Дротик со свистом пролетел в метре от головы колдуна, и у хрустом вонзился в грудь все еще стоящему в ступоре обезьяну.

"**вы нанесли врагу — пещерный житель- урон -155HP**"

"**наложен эффект — кровотечение- 8HP/секунду**"

— Да чтоб тебя Мардук на части разорвал, ублюдочное отродье! Когда же ты сдохнешь?!

Вслед за вторым копьем вкупе с ругательствами полетело третье, но теперь я целился уже в раненого аборигена. Как и следовало ожидать, навык первого уровня даже десятиметровую дистанцию превратил в серьезное испытание, которое я провалил- на этот раз копье бесполезно разлетелось от удара о каменный пол.

— Нет, так ничего не выйдет! Думай, Кэп, думай!!! — я с возрастающей паникой вгляделся в группку пещерных колдунов- всего пятеро доходяжных обезьян, а такие проблемы доставляют! И как назло нет ни единого дистанционного атакующего

заклинания, ну что за невезуха!!! Нужно искать выход из ситуации, трети здоровья уже как не бывало, а отметка маны упала ниже половины! Надписи о полученном уроне здорово раздражали, так что я закрыл оповещения, и оттолкнул копьем очередного обезьяна вниз с карниза. Больше ко мне никто не лез, и я осмелился выглянуть наружу: в радиусе десяти метров- именно на такой дистанции действовала "аура боли", никого не было. Аборигены выяснили, где проходит граница, и терпеливо ждали за ее пределами, когда колдуны меня добьют. Ну хоть от этой проблемы я на время избавлен…что же делать?

Я уставился на одного из обезьяньих магов, и принялся мысленно проклинать его, вкладывая в это желание всю свою волю. Шанс что именно сейчас у меня откроется какое- то умение Жреца Боли конечно мизерный, но иного выхода я просто не видел- разве что мои спутники каким- то чудом прочухают о моем незавидном положении, и придут на помощь…но что они смогут сделать с сотнями врагов, пускай далеко не самых сильных на этой локации? Верно- ничего, так что придется рассчитывать только не себя. Жизни таяли, полоса энергии падала все ниже и ниже…

Неожиданно я ощутил странное чувство- схожее с тем, когда решается какая- то сложная задача вроде прокладки навигации через густонаселенную систему, и нейросеть подкидывает сотни вариантов, среди которых пилот выбирает необходимый. В голове будто вспыхивают все варианты, но в виде оконченных логических цепочек, а не одних только выводов. Только в кресле пилота это происходит мгновенно- а я ощущал, как знание медленно пробивает себе тропку в моем мозгу. Постепенно вокруг фигуры пещерного колдуна сформировалось тусклое красное свечение, и перед моими глазами выскочила надпись:

"**изучен новый навык — проклятие боли —** "

Короткую вспышку радости от получившейся авантюры я тут же задавил- вот когда выберусь из этой передряги- тогда и отпраздную!

Времени читать что из себя представляет новое умение не было, так что я выделил в качестве цели пещерного колдуна, и активировал навык. Сперва никаких эффектов кроме едва заметной мерцающей дымки вокруг колдуна я не заметил, но как только мной было получено очередное сообщение об уроне ментальной магией, марево вокруг пещерного колдуна словно сгустилось- он подскочил на месте, взвизгнув от боли и побежал в одну из многочисленных пещерок в скале. Ничего не понятно… Урона мой противник не получил, иначе я бы увидел соответствующее сообщение в логе боя, однако отчего- то же он

прекратил атаковать меня, и сбежал?

Его странное поведение все- таки подвигло меня на изучение нового навыка.

Итак, "проклятие боли" являлось доступным для Жрецов Боли с самого получения профессии- то есть с самого начала. М- да, не вышло прорыва, на что я признаюсь, втайне надеялся. Умение не причиняло никакого урона- его суть заключалась в том, что при попытке применения любого навыка, неважно на кого обращенного, и неважно атакующего или нет- противник мог испытать резкую вспышку боли. Таким образом, "проклятие боли" могло с неким шансом сбить заклинание или навык, применяемое врагом. Хмм…сомнительное умение, при том что шанс успешного срабатывания против серьезных противников достаточно мал- для равного по уровню противника он был примерно 50/50. Само собой, при повышении разницы в уровнях шанс успеха уменьшался. Харш бы тебя побрал, это не то, на что я рассчитывал! Однако даже такую мелочь нужно использовать- четверо оставшихся в строю колдунов, отвлекшиеся на какое- то время в сторону убегающего собрата, решили сосредоточить усилия на мне, и снова завыли свои песни. Новоприобретенное умение имело и свои плюсы- неограниченное количество целей, и постоянный эффект- вплоть до срабатывания. При моей смерти эффект тоже пропадал- но до этого я, понятное дело, постараюсь не доводить.

Спихнув очередную наглую макаку, решившуюся на штурм моей лежки ногой, я как можно скорее пометил всех шаманов "проклятием", и вновь спрятался в укрытии. Нет, так дело не пойдет- я всего лишь растягиваю свои мучения. Энергия подходит к концу- даже "ауру" я отключил для экономии. Нужна Мудрость: и чем больше, тем лучше- от этого параметра зависит скорость восстановления маны, но сейчас нужно не об этом думать, харш побери!

С начала моей стычки с пещерными жителями прошли какие-то жалкие минуты, а я уже чувствую, что меня ждет круг возрождения. Стоит мне умереть- как я тут же попаду в лапы стражи гранитного карьера, а это значит…не хочу думать об этом.

Обезьяны, ободренные моей пассивностью и отсутствием боли, вновь полезли на штурм- пришлось оставшимся копьем отбиваться от их нападок. Вот черт, загнал сам себя в ловушку- нужно было драпать наружу, а не искать укрытия внутри пещеры. Удачно столкнув обезьяну, я добился того, что при падении она зацепила своих сородичей, и они уже вместе полетели на каменный пол пещеры. У меня образовался перерыв, который я решил потратить на создание "алтаря". Катастрофический

недостаток боевого опыта сыграл со мной дурную шутку- я наделал кучу ошибок. Теперь нужно их исправлять, и первым шагом будет "алтарь Мардука" — лишний процент к регенерации жизни и маны мне не помешает. Самой дорогой вещью, что была под рукой, являлась кучка драгоценных камней- один из них я и принес в жертву, дополнительные минуты работы конструкции- то что надо сейчас!

Когда с алтарем было покончено, я вновь принялся таращиться на ненавистные рожи, окружающие мое укрытие- в возможности открыть новые умения я видел шанс на спасение- тем более один раз у меня уже получилось, и, как мне кажется, я понял, каким образом это работает.

Атаки со стороны колдунов стали значительно реже- мои усилия по проклинанию не прошли даром- низкий уровень противников не позволял мартышкам сообразить, что усилив напор, они гарантированно запинают меня. Так что после каждого успешного проклятья очередной мохнатый колдун взвизгивал и уносился куда- то в сторону. Я с удивлением обнаружил, что моя сопротивляемость ментальному урону возросла, и с надеждой отметил что впервые полоска жизни- и маны заодно, остановила свое падение, и начинает медленно, но верно расти. Не знаю, насколько эти аборигены сообразительны, но если они ничего нового не предпримут, то у меня есть шанс!

Глава 11

Практика показала, что создания низкого уровня, наподобие "пещерных жителей", не обладают абсолютно никакими навыками адаптации, и действуют исключительно шаблонно. То есть мой график моих действий в течении длительного времени выглядел примерно так: проклятие местных магов- пещерных колдунов, затем выбивание рядовых обезьянок по одной, и параллельное накапливание жизней с маной. И хоть я во время всего этого действа стал более оптимистично смотреть в будущее, но попыток открыть новые навыки не прекращал- что принесло плоды.

За пару часов, что я провел в борьбе с глупыми приматами, я успел довольно неплохо поработать: у меня появились два новых умения. Первым я открыл "взгляд Мардука", и несмотря на пафосное название, на первый взгляд это было довольно- таки бесполезное умение, повышающее уровень боли, испытываемый жертвой при получении урона. Второе изученное умение оказалось куда круче, являлось своеобразным дотом, и называлось "клеткой боли". Его суть сводилась к созданию на некоторой небольшой площади зоны, находясь в которой существа испытывали боль и получали небольшой урон. Находясь в центре "клетки", враг получал периодический урон- небольшой правда, еще и уменьшающийся при попытке покинуть опасную зону. Правда было одно "но", и заключалось оно в том, что чем дальше враг отходил от центра клетки- тем большую боль он испытывал. Глупые мартышки, которые стали первыми жертвами нового умения, так и погибали- в центре клетки. Зато без боли, хех! Именно этим заклинанием, я и уничтожил досаждавших мне колдунов. К сожалению эффект нельзя было накапливать, иначе я бы разобрался с этой братией куда быстрее. Зато когда выглянув из укрытия, я не обнаружил ни одного колдуна- сплошь простые воины, вооруженные палками. Вот тогда и началась нудная, но необходимая прокачка новоприобретенных умений. Обезьяны бегали, орали, верещали! Пару раз организовывались попытки штурма, короче говоря все в рамках заранее прописанного сценария. Не знаю, как вели бы себя подобные создания, существуй они в реальном мире…возможно я ждал от них какой-то хитрости, подсознательно ассоциируя их с Ашанти? Не знаю.

В общем- примерно через два часа, когда поголовье аборигенов было сокращено до пары десятков особей, прячущихся от меня по расщелинам, я решился на вылазку- здоровье вышло в зеленый сектор, маны хватало- я решил добить оставшихся и

пойти устроить разнос своим спутникам. Если бы не новые навыки- лететь бы мне на круг возрождения, а им, соответственно- вслед за мной! Я не верил, что у них двоих есть шансы преодолеть Хрустальные горы.

Когда я осторожно спустился на пол большой пещеры, никто не решился меня атаковать- обезьяны притихли, забившись по углам, и глядели на меня глазами, полными страха. Не теряя бдительности, я поместил тех, что находились поближе в "клетку боли", и, дождавшись предсмертных хрипов, направился наружу. Наконец- то я разобрался с ними- выцарапывать из пещер и переходов оставшихся я не стал- сил на это просто не было, вымотался я, воюя с ними знатно.

Снаружи ничего не изменилось- все так же шумел ветер между нагромождений скал, изредка принося с собой крики каких- то тварей, населяющих эти угрюмые места. Эльф с варваром сидели там же, где я их и оставил- обсуждали резкий прирост к опыту, как- никак мы все еще состояли в группе, и опыт убиваемых мной тварей падал всем поровну. Не скрываясь, я подошел к ним, начав с главной новости:

— Не устали лясы точить?! Пока вы тут херней занимались, меня тамошние жители чуть не прикончили!

Наот не понял всю серьезность момента, и начал было зубоскалить, однако Арден, как всегда, вовремя понял, что я не шучу:

— Стоп, стоп! Не кипятись, расскажи, что там произошло? Мы же не в курсе! — он толкнул локтем варвара, призывая его в свидетели. Тот согласно замотал лысой башкой. Я уже и сам понял, что они ничем помочь не могли, что вся эта ситуация только моя ошибка, и если кого- то и стоит отчитывать- то только меня, так что…

— Да ладно, это я так, сгоряча. Просто так сложилось, что меня там окружили те самые аборигены, о которых ты говорил, — я посмотрел на эльфа, стараясь успокоиться, — пришлось повоевать. Пару раз было довольно опасно, но я выбрался. Идем внутрь, там осталась парочка местных, нужно бы добить, — я приглашающе махнул рукой спутникам и поплелся обратно. Злоба на самого себя плавно перетекала в злобу на окружающий мир, потом на Ардена, который со всем своим опытом не смог предугадать такое развитие событий- и просто подставил меня… хотя это ему меньше всех надо- пора прекращать себя накручивать.

Как только мы прошли через недлинный тоннель к главной пещере, как я окрестил про себя центральный зал, к нам навстречу бросились орущие обезьяны. Арден с Наотом по

привычке прыгнули за мою спину, и обезьяны разобрали, что к ним вернулся на огонек великий я- гроза макак Хрустального плато номер 1.

Воинственные нотки в их воплях тут же сменились на панические, и они бросились врассыпную. Пока мои ошалевшие напарники наблюдали эту картину, я бросился вслед за беглецами- живыми осталось с десяток особей, и я тут же посадил самых дальних в "клетку", оставшихся просто прикончил с помощью "оков боли" — тыкая себе в горло наконечником копья, найденным в моем временном укрытии. Кстати, вовремя я об этом вспомнил- нужно рассказать о нем Наоту- пускай заберет все это добро к себе в мешок. Не дожидаясь, пока проклятые мной макаки передохнут, я обратился к Наоту:

— Эти — последние, не парься. Идем лучше со мной, покажу кое- что.

Пока Арден наблюдал за муками обезьянок, чьи жизни медленно утекали, я подвел варвара к выступу, на котором ранее прятался, и предложил залезть на него- собрать все добро, что там оставалось. Прятать от товарищей что- либо я не счел разумным. Подошедший эльф предложил обыскать все закоулки- по его мнению тут должно быть полно тайников. Я с ним конечно согласился, но предоставил честь шнырять по пещерам им двоим- сам я чувствовал себя донельзя уставшим, так что пошел организовывать себе место для ночлега.

Бормоча через зубы ругательства уже больше в свой адрес, я залез в крупнейшую пещеру- именно туда убегали колдуны, что доставили мне столько хлопот. Там я надеялся разыскать какую-нибудь кровать, или что- то в этом роде. Сдается мне эти колдуны занимали в этом племени далеко не последнее положение, и их с позволения сказать "комната" должна быть обставлена получше остальных.

Ввалившись в пещеру, где обитала местная элита, я немного ошалел. Посудите сами- дальнюю стену было не видно за огромной кучей из разнообразного хлама: там были и доспехи разных типов, и оружие в таком ассортименте, каким не всякий магазин может похвастать… Прочие вещи, наваленные тут просто терялись на фоне этого богатства. Я присвистнул- упавшее настроение потихоньку начало подниматься.

Само собой найти тут что- то стоящее я не рассчитывал- сваленные у стенки вещи выглядели не лучшим образом- металлические части доспехов были покрыты легким налетом ржавчины, одежда красовалась множественными прорехами, а на мечах даже от входа в пещеру я смог разглядеть зарубки. Ну, оставлять без внимания эту кучу я был не намерен- не в той я

ситуации, чтобы нос воротить. Из пещеры донесся восторженный возглас варвара- наверняка нашел еще один тайник. Ну, пока эльф с варваром заняты поисками сокровищ, я тоже поищу что- то для себя.

Перебирая доспехи и детали амуниции, я пытался понять, что же из всей этой кучи мне может понадобиться. Доспехи я не прочь одеть- впереди ждут сильные противники. Значит нужен хороший доспех! Сила у меня неплохая… Сейчас я имел седьмой уровень, но при этом характеристиками обладал такими, какими не всякий тридцатый уровень мог похвастать. Арден оказал бесценную услугу, подсказав как их можно повысить, и за это я ему очень благодарен. О чем это я…а, точно! С моей силой я вполне могу таскать тяжелые доспехи, не заморачиваясь об их весе. Правда навыка соответствующего у меня нет- но это дело поправимое! Так что в приоритетах поиска годный доспех у меня занял первое место.

Чего только в куче не было- я так понял, что эти вещи остались от менее удачливых искателей приключений. На это указывали именные вещи, или вещи, к созданию которых явно приложил руку кто- то из игроков- чего только стоит рваная кольчуга с вышитым на груди символом военного флота федерации Делус. Явно поделка одного из бывших вояк- те преданы своей стране и лично Вождю до самой смерти. Кольчуга оказалась мне велика, к сожалению. Я вспомнил наставления Ардена в Карапетовке- и с грустью подумал о том, что если бы эта кольчуга покупалась мной в магазине, то тут же подстроилась под мои габариты. Отложив приглянувшуюся вещь в сторону, я продолжил поиск. В итоге, когда я через пол часа вылез из пещеры колдунов, на мне красовался закрытый шлем с отбитым рогом, та самая кольчуга, которую прижимал к телу помятый панцирь, и штаны из такой толстой кожи, что я боялся представить, кому они могли бы принадлежать. Мое появление остановило поисковые работы, и если Арден ограничился скромным хихиканьем, то Наот не стал миндальничать- громогласный хохот разнесся эхом по многочисленным тоннелям скалы, в которой мы сидели. Что ж, это значит только одно- варвар мне сильно завидует! Отсмеявшись, он полез вниз с очередного обыскиваемого уступа:

— Ты где достал этот прикид? Ну и видок у тебя!

— Чего ржешь, знал бы ты какая у меня сейчас защита! Насчет того, где достал- вон пещера, в ней и на магов есть вещи, и брони еще пара десятков комплектов валяется- идите, может найдете что- то на себя? Я вот что обнаружил, — я с гордостью продемонстрировал им выхваченный мной из пустоты мешок-

инвентарь:

— Ого, магический! — со знанием дела заметил заинтересованный эльф. Я в ответ только кивнул- этот мешок был поистине удачной находкой: мало того, что он мог вместить в себя вещей, превышающих его объем вдесятеро, так он еще и был невидимым для посторонних глаз. Последнее свойство мне понравилось особо- этот мешок я твердо решил оставить себе. Проводив торопящегося на "склад" варвара взглядом, я решил потренироваться двигаться- броня не особо давила на плечи, но довольно сильно ограничивала движения. Нужно привыкать к новым возможностям, так что я побрел через всю пещеру, стараясь менять походку и стиль передвижения. Сперва любая манера ходьбы, кроме прямолинейного шагания вперед, доставляла много проблем- пару раз я даже с шумом брякнулся оземь, но вскоре я приноровился, и, как и следовало ожидать, передо мной выскочила надпись, оповещающая меня об получении новой способности: ношения тяжелой брони. Великолепно, это именно то, чего я ждал! Продолжив занятия с прогулками по пещере, я наблюдал довольно скорый рост профессии:

Имя персонажа	Кэпэкса Эко Вега21					
Опыт	28311	32886		Дополнительные характеристики		
Раса	Человек			Защита от магии огня		0
Класс	Заключенный			Защита от магии воды		0,2%
Главная профессия	Жрец Мардука 2+3 ранг			Защита от магии воздуха		0,1%
Уровень персонажа	7			Защита от магии земли		0
Жизнь	3300, 0,5% мин			Защита от ментальной магии		1,3%
Энергия	2200, 3% сек			Защита от божественной магии		0,5%
Бодрость	1650/1650			Защита от яда		0,4%
Характеристики	Опыт	База	Вещи	Вторичные профессии		
Сила	29%	16	0	Шахтер	95%	7
Ловкость	93%	13	0	Повар	32%	1
Выносливость	55%	33	0	Скалолаз	12%	2
Интеллект	38%	22	0	Зверолов	37%	1
Мудрость	21%	6	0	Метатель	4%	1
Харизма	17%	7	0	Рыцарь	3%	2
Благодать	?%	51236	0	-	-	-
Не выбрано	0%	0	0	-	-	-
Не выбрано	0%	0	0	-	-	-
Свободных очков			0	-	-	-
Навыки						
Ночное зрение		99%	10			
Оковы боли (x2)		99%	10			
Алтарь Мардука		99%	10			
Плеть боли		62%	5			
Аура боли		99%	10			
Проклятие боли		78%	2			
Взгляд Мардука		34%	1			
Клетка боли		98%	2			

Опытным путем я выяснил, что совершая необычные движения, шкала опыта заполняется быстрее, чем при простой ходьбе. Видимо принцип прокачки тут был схож с тем, что разработчики прикрутили к характеристикам.

Побродив еще некоторое время по пещере, скрипя плохо подогнанными деталями доспеха, я наконец вернулся в благоустроенную пещеру- пора бы и отдохнуть. Пока я растаптывал свои новые доспехи, Наот явно не терял времени даром- вещи, что раньше лежали у стены аккуратной кучей, теперь были разбросаны по всей пещерке. Отбросив носком сапога ржавый меч, я с укоризной взглянул на варвара, однако тот даже не обратил внимания на лязг скользящего по полу металла. Мне не оставалось ничего иного, как тяжело вздохнуть, и укладываться спать, предварительно расчистив место под койку, и накидав туда тряпок, бывших ранее какими- то плащами.

Арден негромко давал советы Наоту по поводу тех или иных вещей, но варвар, судя по ответным репликам, и сам прекрасно ориентировался в этой теме. В итоге я, уже засыпая, успел

запечатлеть в голове образ Наота, ряженного в сбрую наподобие той, что я видел на Жреце Энтео- да- да, на том самом, что еще в карьере обучил меня некоторым крайне полезным навыкам и повысил мой жреческий ранг. Я постарался выкинуть этот образ из головы и постарался заснуть с мыслями о грядущих свершениях и открытии новых супер навыков.

Глава 12

С самого раннего утра я разработал стратегию по умерщвлению встречающихся нашей группе противников. Пока я занимался этим, наш гиперактивный варвар старался открыть себе очередную профессию. К моему удивлению Арден посоветовал ему выбрать "травничество" — профессию, предназначенную для сбора трав. Он пояснил это подходящим уровнем локации для раскачки конкретно этого навыка, плюс пообещал в будущем неплохие дивиденды от нее в сочетании с алхимией. Варвар, обеспечивающий себя зельями самостоятельно, экономит немало денег.

Обдуманная мной тактика показала свою состоятельность буквально с первого противника- разумеется далеко не все враги покорно стояли на месте в ожидании смерти, но пожалуй половина была готова умереть, так и не предприняв никаких активных ответных действий. И при этом качались одновременно три умения, если бы у меня было бы меньше интеллекта, а соответственно и маны- я бы не смог провернуть такой трюк- чересчур затратной выходила эта комбинация. Но на недостаток маны я мог не жаловаться- после выносливости интеллект стоял на втором месте, и я видел перед собой возможность поднять его еще выше! До нынешней величины я прокачал его одним только повторением про себя первых курсов Академии, и периодически вспоминал преподавателей, которые выбивали из нас тогдашних- ленивых студентов- всю дурь. Ха, кто бы знал, где мне пригодятся эти знания в будущем!

Теперь от меня не мог скрыться ни один моб, попавший в поле моего зрения. Тут же на него бросалось заклинание "взгляд Мардука", затем "проклятие боли", и после этого я великодушно позволял ему умереть в "клетке боли". Это конечно если он не пытался сбежать- в случае если у него хватало интеллекта вырваться из клетки, добивал его уже я, но на этот раз не подпуская его к себе на дистанцию атаки, ни к чему тратить сотни единиц здоровья на каждого, если можно обойтись ударом по своей собственной руке на 20- 30HP, и добавить чуть побольше благодати в "оковы". Подобная стратегия великолепно показывала себя, скорость отряда увеличилась, и я чувствовал себя гораздо уверенней, пробираясь к возвышающимся надо мной Хрустальным горам.

Напарники большую часть пути общались между собой, обсуждая какие- то игровые моменты, как- то: навыки, которые варвар способен открыть себе и все в таком духе. Когда я спросил

Ардена о его ощущениях в момент сотворения определенных заклинаний, он не смог толком их описать, но я все еще рассчитывал на него- я верил что способен выучить внеклассовые навыки, по крайней мере низких уровней. Варвар веселился, когда я старался открыть для себя его умение "ошеломление", используя его же. У эльфа, как я помнил, сопротивление ментальной магии имело достаточно высокое значение для того, чтобы игнорировать любые мои попытки каким- то образом повлиять на него- только энергию тратить. Вот кстати еще одно условие, которое я отметил- недостаточно только иметь необходимое количество маны, или энергии- в зависимости от того, что за навык используется- нужно хотеть потратить ее на его активацию! Сочетание знания, или в моем случае- понимания того, что я хочу видеть в результате своих действий, или скорее намерений, затем наличие маны/энергии для активации навыка, ну и желание потратить ее на это. Когда я вспоминал о том, как же мне открылись новые навыки, именно эти пункты для меня были очевидными. Если бы я знал, какие навыки есть у Жреца Боли, убежден- я смог бы рано или поздно открыть их. Так что я с завистью смотрел на эльфа, который со всеми своими знаниями открыл только с десяток заклинаний. И это при доступных для его уровня нескольких десятков! Да еще добавить к этому возможность их комбинирования!

Так же я старался совместить те навыки, что уже у меня имелись, в нечто новое. Например, связка "взгляд Мардука-проклятие боли- клетка боли" неплохо показала себя, и я стремился объединить их в одно умение- это позволило бы здорово экономить ману, и что на мой взгляд было главнее- время.

Пускай варвар смеется над моими попытками позаимствовать его классовый навык, пускай эльф не верит в возможность изучения мной заклинания исцеления…пофиг. Именно эти убеждения и мешают им идти вперед- меня же ничего не сковывает, я свободен от этих мыслей, и верить в них не хочу. Я должен стать сильней- пускай не сразу, но я готов к ожиданию.

Арден в очередной раз подал голос:

— Эй, Кэп, притормози! Разогнался, будто опаздываешь куда-то. Давай передохнем- на руднике и то меньше уставал! — он опустился на камень и скрестил под собой ноги. Варвару мой темп передвижения нравился, так что он разочарованно пробормотал что- то о малахольных эльфах, и принялся обыскивать окрестности в поисках целебной травки которую ему ранее показал Арден. Я послушно остановился рядом, сканируя взглядом окрестности: противников тут было все же маловато для

качественной прокачки навыков, и я был немного раздражен этим. Наот, обыскав окрестности, вернулся с пустыми руками:

— Нихрена не нашел- одни камни и пыль, — он сплюнул в сторону и ожидающе взглянул на меня:

— Не передумал навык заиметь? Давай, начинай- я готов!

Я молча кивнул ему в ответ. Согласно моей теории, в получении навыка важна не столь внешняя часть- жесты или иные его проявления, сколько внутренний настрой. Так что я старался поменьше кривляться, и побольше себя накручивать. Моя версия "ошеломления", точнее то, как я ее видел, выглядела менее эффектно- я просто злобно таращился смотрящему мне в глаза варвару, стараясь добиться вполне конкретного результата. Не нужно мне рандомных умений, как в случае с моими классовыми умениями- то взгляд, то проклятие, то клетка… Конечно теперь я использовал их все, и с очень даже немалой пользой, но моя цель- вполне конкретный навык. Краем глаза я видел, как Арден некоторое время смотрел на наши с Наотом гляделки, но вскоре потерял к ним интерес, и лег на камни, закрыв глаза, восстанавливая энергию. Подобные переглядывания происходили у нас каждый раз, как Арден брал перерыв, и мне кажется, что ему самому было любопытно посмотреть, что из этого получится. Наконец, минут через семь эльф распахнул глаза и резко сел:

— Ну как результат? Есть подвижки?

Я оторвался от Наота, корчившего мне злобную физиономию, и устало потер глаза- все же такое напряжение довольно сильно эмоционально выматывает:

— Пока еще нет.

— Это из- за моей железной воли и несгибаемой тяги к победе! Ничего у тебя не выйдет, слабак! — варвар засмеялся смехом злого гения. Мне ничего не оставалось, как пообещать в следующий раз наверняка взять у него реванш.

Неожиданно Наот сменил тему:

— Слушай, малахольный, как считаешь- те два парня, что напали на нас раньше- забили на погоню или их стоит опасаться? Вроде все тихо, мы довольно далеко удалились от тех мест. Думаю, уже можно не прятаться от каждого шороха.

Меня его замечание развеселило:

— Это когда же мы от каждого шороха прятались? Идем тут у всех на виду- да если бы нас хотели поймать, не думаю что это было бы очень сложно.

Арден согласно кивнул:

— Думаю что сохранилось то положение, каким я его описывал раньше- специально искать не будут, но прибить в случае чего могут. Ну что, — он поднялся на ноги, — пойдем

дальше?

Я молча занял место во главе отряда, и пошел вперед.

Скучный, несмотря на живописные виды окружающих нас мест и периодически выпрыгивающих монстров путь, продолжался, ровно как и плавное заполнение шкалы опыта применяемых умений. Так продолжалось довольно долго, пока…

Знакомое уже ощущение возникло неожиданно, и я замер на месте, боясь спугнуть его. Шаги шедшего за мной Ардена затихли, вслед за ним остановился и Наот.

— В чем дело, Кэп? Ты что- то заметил? — взволнованно спросил эльф. Я в ответ только опустил руку ладонью вниз, призывая к тишине.

Прямо в этот момент в моей голове пытался родиться новый навык, ощущения при этом явлении я запомнил четко, так что никаких сомнений- это он, но гораздо сильнее, чем раньше. Последние минуты я думал только о совмещении трех навыков в один- неужели у меня получится создать новое умение?! Я постарался изгнать посторонние мысли из своей головы, и сел прямо там, где стоял, зажмурив глаза- чтобы ничто не отвлекало меня от процесса. Я слышал, как Наот спрашивает что- то у эльфа; догадывался, что речь идет обо мне, но настолько сосредоточился на внутренних переживаниях, что смысл вопроса просто не уловил.

Не возьмусь описать свои ощущения- настолько они различались от всего, что я испытывал в прошлой жизни, будучи капитаном эсминца. Игра предоставляла много того, что было недоступным в реальной жизни- новейшие разработки в области создания виртуальных систем позволяли реализовать самые разные фантазии. Например, то чувство, когда я активирую навык- без понятия с чем можно сравнить эти ощущения, но по большому счету ничего сверхъестественного, будто новый запах. Мозг человека используется не на всю мощность, его возможности до сих пор не исследованы в полной мере. Полагаю что этого в ближайшее время и не случится, человечеству вполне хватает того спектра, что он уже имеет, а остальное можно получить в разного рода симуляторах или в играх.

Не знаю как долго я сидел на одном месте- подозреваю что не больше минуты, ибо варвар, отошедший в сторону, все еще продолжал поиски целебной цервянки. Я с триумфальным видом оглянулся на Ардена, который сел рядом, пользуясь случаем для отдыха. В моем интерфейсе с небольшой паузой, медленно всплыла такая долгожданная надпись, да не одна:

"**открыта профессия — создатель — "**

"**вы создали уникальный навык**"

"**изучен навык — темница боли — "**

Вот это я понимаю, ради этого стоило напрягаться! Отлично, просто отлично!

Эльф, так и не дождавшись от меня ничего, кроме глуповатой ухмылки, решил уточнить причину остановки:

— Так чего встали- то? И чего это ты радуешься?

Я вскочил с камня, на котором устроился, и попрыгав на месте от избытка эмоций, решил не тянуть с ответом- благо и любопытный варвар подошел выяснить в чем дело.

— Я же упоминал вам, что открыл некоторые свои классовые навыки?

— Было дело. — умный эльф уже догадался, что случилось нечто более значимое, нежели изучение очередного навыка, и ждал когда я расскажу об этом.

— Я создал новое умение, парни! Из трех предыдущих создал свое собственное уникальное умение — "темница боли" называется. Согласен звучит банально, но…, — тут я понял что даже не посмотрел что оно из себя представляет, и хвалить по большому счету не имею возможности. Так что после секундной заминки я принялся изучать его описание, подняв указательный палец кверху, акцентируя таким образом внимание на важности момента. Спутники терпеливо ждали, пока я ознакомлюсь с инструкцией. Наконец я разобрался что к чему: вышло практически то, что я и планировал- навык, сочетающий в себе все три изученных ранее. Он заключал цель в сферу, наподобие "клетки боли", не давал ему безнаказанно использовать собственные навыки и умения- это уже от "проклятия боли", и наносил урон божественной магией, увеличивая болевые ощущения и урон. Ненамного, но ведь умение- то всего лишь первого уровня! Конечно маны оно жрало неприлично много по сравнению с исходными, однако как мне кажется плюсы перевешивали этот единственный минус. Среди плюсов стоит перечислить экономию времени более чем втрое, увеличенный шанс сбить противнику заклинание и усиленный урон в центре сферы. Размер сферы, к сожалению, варьировать было невозможно, но и без этого я получил конфетку! Кратко пересказав о своих новых возможностях, я с энтузиазмом принялся снова тревожить озадаченного эльфа вопросами о заклинании исцеления, что он использует. Желание изучить столь полезное для меня волшебство усилилось стократно после успешного опыта с созданием навыка. И хоть Арден каждый раз повторял что изучить внеклассовый навык возможно только при редкой удаче, в процессе сложного квеста- и это не наш случай, я все равно не терял надежду.

Наот же разозлился оттого, что в нашей группе он со временем оказался самым бесполезным:

— Кэп танкует и дамажит, эльф хилит, а варвар тихо стоит в сторонке, и не мешает, так получается?

Я довольно усмехнулся- и вовсе не оттого, что почувствовал свою исключительность- нет! Дело в том, что я начал привыкать к этому сленгу, и даже потихоньку ввинчивал эти странные словечки в свой повседневный разговор!

Прямолинейная натура Наот — тала не позволяла ему спокойно принять этот факт. Даже когда я напомнил ему о том случае, когда в карьере я не приносил толком никакой пользы, а варвар отдувался можно сказать за троих, он умудрился обернуть таким образом, что я вышел у него бессовестным узурпатором, а он оказался жертвой. И пока я пытался осмыслить особенности его мышления, он уже сменил тему и рассуждал как трудна жизнь варваров. Арден на эти перемены настроения только посмеивался и повторял что жить в наше сложное время нелегко не ему одному.

И вот у меня появился классный навык, но все монстры будто повымерли- уже минут пять никто не вставал на нашем пути, и я начинал волноваться, что наш отряд дойдет до гор, а я так и не испытаю новое заклинание. Возможность проверить навык появилась когда отвесное основание Хрустальных гор находилось в прямой видимости- из- за ближайшего валуна вышел огромный, метра четыре в высоту "Огр Ырх". То что это именно он, а не иная горная живность, было понятно из надписи, висящей над ним. Механика игры не позволяла идентифицировать мобов на 20 и выше уровней, но это не относилось к некоторым существам. И судя по цвету надписи, нас угораздило наткнуться на элитного моба- только элитные создания носили персональные имена. А элитный моб- это не только повышенный опыт и шанс выбить что-то ценное, а еще и набор неприятных умений, характеристики, намного превышающие стандартные, и обычно неплохая думалка.

Уровня моба я не видел, а это значит что он минимум на 20 уровней выше меня- это печально. Если у него высокая сопротивляемость божественной магии, или есть дальние атаки- то нам ничего хорошего не светит! Наот ободряюще хлопнул меня по плечу, и потихоньку начал отходить в сторону. Арден обошелся без фамильярности, и медленно отходил в противоположную сторону. Я сглотнул, и приготовился к схватке- боюсь этот здоровяк в состоянии снести мне весь мой запас здоровья за один удар! А мне этого ой как хочется избежать!

Я похвалил себя за доспех, приватизированный у пещерных жителей- с ним мои шансы на победу значительно увеличились.

Огр стоял на довольно приличном расстоянии от меня- не меньше пятнадцати метров, и с ленивым интересом наблюдал за перемещениями моих напарников.

— Твоя друзя убегать. Ты оставаться сам. Боишься? — слишком тонким для такой туши голосом спросил огр.

Я честно говоря немного опешил от неожиданности- это был первый моб, который перед тем как орать словно оглашенный или молча броситься на меня, решил побеседовать. Ну что ж, я не прочь и поговорить- авось удастся разойтись миром:

— Просто они не хотят драться с тобой. Как и я. Может давай ты пропустишь нас, и каждый пойдет своей дорогой? — попытка не пытка, кто знает- может он согласится на мое предложение?

Огра такая постановка вопроса заставила надолго задуматься, и спустя пару минут он ответил- таки:

— Нет, моя не пускать твоя. Моя охранять горы! Твоя драться со мной! — он ловко взмахнул гигантской дубиной, зажатой в кулаке размером с две моих головы, и я понял, что шутки кончились…если они сегодня вообще начинались.

— Ну ладно, тогда поехали, — пробормотал я и активировал "темницу". Никаких признаков беспокойства на морде огра я не заметил- все та же дебильная ухмылка бродила по его физиономии, а полоса здоровья не сдвинулась ни на миллиметр в сторону. Это не тщедушные обезьяны, которым хватало нескольких минут для гарантированной смерти- у Ырха куча хитов. И уверен что природная регенерация с легкостью покрывает тот ущерб, что ему наносит мое умение. Но заклятье накладывалось на него не с целью убить, цель была немного иная- лишить его возможности свободно использовать собственные навыки. Если захотел повоевать со мной- будь готов что каждая активация навыка будет отдаваться болью во всем теле!

Но огр не нападал, ограничившись наблюдением за мной- то ли был настолько уверен в своих силах, что предоставлял мне право первого удара, в чем лично я сомневался, то ли, что скорее всего- просто- напросто жутко тормозил. Мои напарники разошлись по сторонам, и теперь тревожно наблюдали за развитием событий.

Хмм, а что- сдается мне что этот огр- неплохая мишень для отработки навыка! Напряжение исчезло из моих глаз, когда я взглянул на противника не как на опасного противника, с которым мне предстоит схватка не на жизнь, а как на манекен для отработки ударов. Мои губы сами собой расползлись в стороны:

— Эй, парни. Идите спрячьтесь где- то, я хочу немного поиграть с этим верзилой! — одновременно со своими словами я

принялся украдкой оглядываться в поисках подходящего убежища, откуда я бы смог безнаказанно заняться задуманным. Огр оскалил внушительных размеров клыки в широкой пасти:

— Ырх любить играть. Ырх поиграть с тобой! Моя играть в "голова- лепешка" — весело, но недолго.

Я ответил ему, давая возможность эльфу с варваром удалиться на безопасную дистанцию и спрятаться:

— Я тоже знаю эту игру. Но быстро- это плохо, верно я говорю? — я бросил взгляд на нахмурившегося в попытках понять меня верзилу, — Чем дольше веселья- тем лучше, да?

Морщины на лбу Ырха разгладились, и он энергично закивал в ответ:

— Ага! Но моя уметь только "голова- лепешка"!

Так, стоп! Неужели у меня появилась возможность использовать этого тупицу в своих целях? Я подумал о том, что такая поддержка в горах, где обитают монстры от 20 и выше уровней, будет совсем не лишней. Осталось только уболтать его каким- то образом составить нашей группе компанию. Вот черт, нужно было уделять больше внимания изучению рас в этой игре! А то про доступные игрокам расы я кое- что знаю, наслушался историй от болтливого эльфа еще на руднике, но вот про неигровые расы мне ровным счетом ничего не известно, кроме того, что они в игре присутствуют. Оглянувшись, я не заметил Ардена поблизости- улизнул уже, подсказки ждать неоткуда.

Я вспомнил, что по пути сюда нам с самого утра не встретился ни один моб, о чем поспешил рассказать огру:

— Ырх, тут не с кем играть в "голова- лепешка"! — я скорчил самую печальную физиономию, на которую был способен, и дождался от серо- зеленой туши разочарованного вздоха.

— Но я знаю, где много голов! Там намного веселее, чем тут! — я заулыбался как можно шире, показывая разницу между этим тоскливым местом- настоящей юдолью скорби и отчаянья, и ожидающими меня впереди развеселыми краями:

— Там столько голов, что не сосчитать! Сотни, нет- тысячи голов! Какие хочешь- круглые и квадратные, большие и маленькие, волосатые и лысые! И все хотят играть со мной в "голова- лепешка"! Но я хороший друг- если ты хочешь, я могу взять тебя с собой! Будем вместе играть!

Я на всякий случай деактивировал "темницу боли", раздумывая, хорошо это или плохо, что огр даже не заметил урона от нее.

— Много голов? — в голосе Ырха сквозило явное сомнение, так что я поспешил развеять его:

— Конечно! Клянусь тебе своим…своей… — я оглядел себя в

поисках вещи достаточно дорогой, чтобы огр поверил мне. Но на этот вопрос у него был заранее заготовлен ответ:

— Могучим интеллектом? Своим могучим интеллектом?

Я с опаской взглянул на огра- не думал что у его племени в почете именно эта добродетель, по виду не скажешь. Но отнекиваться с моей стороны было бы явно проявлением тугоумия, так что я с готовностью подтвердил его слова:

— Именно так! Клянусь своим могучим интеллектом- так оно и есть! Нас ждут много голов! Осталось только прийти к ним! Ты, — я сделал шаг вперед и ткнул в его сторону пальцем, — ты пойдешь со мной?

Возможно, стоило поуговаривать его больше, но я видел, как нить беседы утекает из лап Ырха, и опасался что он забудет, зачем я вообще ему нужен живым- и бросится в атаку. Огр на минуту задумался, легко постукивая дубиной с меня размером по земле, а я всем своим видом пытался выразить свое дружелюбие и желание вместе поиграть- лыбился как идиот, протягивал к нему руки, будто встретил старого приятеля и вообще- выглядел полным кретином! Но Ырху многого и не надо было- когда его мозг наконец- то произвел все необходимые вычисления, он довольно заулыбался:

— Ырх идти с тобой! Если ты обмануть- Ырх обижаться! — он со значением покачал поднятой дубиной из стороны в сторону, — Если ты говорить правда, то Ырх будет твоя дружить! — дубина опустилась, и лицо огра приняло миролюбивое, насколько это вообще возможно, выражение.

"**доступна характеристика — лидерство — "**

Добавить ее в качестве основной? Да. Нет.

А вот это- неожиданность! Характеристика, несомненно, полезная- не зря же эльф так упорно занимается поднятием ее уровня. Но мне она ни в харша, не в оширский флот- Жорик не упомянул ее. Так что пришлось с сожалением нажать на "нет", и напомнить себе о скорейшем приобретении необходимых именно мне. Нужно будет Ардена потревожить на эту тему, если с огром Ырхом конечно все получится как я и задумал. В своей победе даже над таким сильным противником я не сомневался ни капли- мне главное подобраться к нему на дистанцию "оков боли", а дальше останется только пару раз ткнуть себя в горло- по проверенной методике. Ладно, не будем о плохом- первый шаг, самый важный на мой взгляд сделан, осталось подружить его с Арденом и Наот- талом, так что я попросил Ырха подождать меня пару минут, и отправился на поиски своих спутников, которые к слову ушли не так и далеко- они сами вышли навстречу мне из-за камня, отстоящего от места встречи метров за тридцать. Я

оглянулся на огра- тот не подавал никаких признаков агрессии, и молча следил как наша троица возвращается. По пути я в двух словах описал ситуацию, развитие которой довольно сильно удивило Ардена:

— Странно, обычно огры предпочитают сперва махать кулаками, а не думать…мыслительный процесс- это вообще не про них, — он вгляделся в нашего возможного союзника, — скорее всего это его элитный ранг работает, вот искин мозгов и прибавил.

Я пожал плечами- для меня этот огр был первым, и пока единственным, сравнивать просто не с чем.

— Ырх, знакомься- это мои товарищи. Мы с ними вместе играем в "голова- лепешка". Вот это, — я указал на варвара, — Наот. А вот это- Арден.

Эльф вышел вперед и демонстративно прочистил горло:

— О мудрейший Ырх, склоняюсь перед твоим величием, и желаю великих побед на поле брани! Позволь нам сопровождать тебя в походе через Хрустальные горы?! — он поглядел на физиономию огра. Из уголка пасти "мудрейшего" тянулась нитка зеленоватой слюны, а взгляд приобретал характерную стеклянистость. Я ткнул эльфа локтем:

— Ты чего творишь?! У него же мозгов с гулькин нос- он сейчас вообще забудет, зачем мы тут общаемся!

Эльф с опаской глянул на огра, и, повысив голос, повторил, но на этот раз на понятном тому языке:

— Ырх, ты мудрый! Твоя дубина больше моей! Давай вместе играть в "голова- лепешка"?!

Искра интеллекта, ушедшая было из взгляда Ырха, вернулась на прежнее место, и огр помотал головой из стороны в сторону, приводя мысли в надлежащий порядок:

— Играть вместе- хорошо. Весело! — он подозрительно уставился на длинные уши Ардена, — ты глупый эльф?

Арден озадаченно пробормотал сквозь зубы:

— Вот уж не знал что он еще и расист! — но вслух само собой сказал совсем не это:

— Мудрый Ырх, когда я был маленьким, меня повесили за уши- вот они и вытянулись!

Я пришел в ступор от такого объяснения, и варвар был со мной согласен- за спиной эльфа он выпучил на меня глаза, демонстрируя степень своего удивления. Однако огр воспринял эту версию появления у эльфа длинных ушей вполне себе серьезно, правда решил уточнить:?

— А зачем?

Арден не растерялся, и мгновенно, даже с какой- то ноткой

хвастовства рассказал о причинах такого поступка:

— Потому что я очень мудрый!

Очередной гениальный ответ сразил нас с Наотом наповал, но Ырх только уважительно кивнул:

— Вождь бить моя голова- тоже шибко мудрый! — он гордо постучал себя дубиной по башке. Смысл его предложения ускользнул от меня, но положительный настрой я уловил, так что спутника, можно сказать, мы нашли. И какого спутника- огромного элитного огра, вооруженного целым деревом, с мощной регенерацией и тонной жизни! Вот это я понимаю- поддержка! Путь через горы уже не выглядел таким опасным, как ранее…правда теперь я опасался что мы никого не встретим по пути, и Ырх решит поиграть со мной в свою любимую игру. Брр…

Глава 13

Подлец- мой неожиданно приобретенный питомец, за время лежания в сумке за плечом у Наота немного набрал в весе- теперь он красовался восьмым уровнем. К сожалению второй особенностью стало абсолютно бесполезное умение — "спячка", которое позволяло ему на неограниченный срок лишаться "искры жизни", становясь обыкновенным бездушным булыжником. Без понятия, зачем камню такая способность… Я переселил его в свою собственную сумку- она у нас теперь была чем- то вроде сейфа. В ней хранились самые ценные наши находки- драгоценные камни, оружие лучшего качества и прочие найденные нами в пещере колдунов ништяки. Сделано это было по той простой причине, что сумку наподобие моей было невозможно потерять, в отличие от мешка Наота, который удерживал от падения тонкий кожаный ремешок. Одним словом, Подлец нашел себе там место.

Я был немного разочарован его медленным ростом- привыкнув к ускоренному развитию, я ожидал что он через день путешествий превратится в полезного напарника, а вышло не совсем так. Опыт в нашей группе делился на троих, питомцу попадало меньше трети, так что вполне понятно, отчего он все еще оставался низкоуровневым куском камня. Ну ничего- у нас все еще впереди! Я рассчитывал получить много опыта за убийство тварей, населяющих Хрустальные горы, большую часть которого решил передать Подлецу, если никаких форс мажоров не произойдет, само собой.

Ырх топал немного впереди нашего отряда, распугивая внушительным видом и размерами своей палицы мобов. На то, чтобы обходить стороной нашего сопровождающего, у попадающихся нам по пути тварей ума хватало. Провожая очередное верещащее создание, улепетывающее от нас, я злобно скрипел зубами- столько опыта пропадает! Кабы не этот верзила- я бы уже и сам мог уровень получить, и питомцу скинуть излишки! К счастью, мучиться долго мне не пришлось- спустя час пути мы стояли у практически отвесной скалы- точное нахождение перевала Арден сказать не мог. Я уже готовился к путешествию вдоль стены в поисках прохода, но эльф чего- то там пошептал, помахал руками, и уверенно указал направо:

— Нам туда.

Я вновь позавидовал ему:

— Хорошо тебе, кучу полезных заклинаний знаешь…а меня все никак исцелению научить не можешь! Где твоя совесть?!

Эльф только отмахнулся- все его попытки объяснить как он создает исцеляющее заклинание, разбивались о мое непонимание, и немудрено- как пояснить человеку, лишенного обоняния, как пахнет роза? Никак… Так что мне оставалось только бурчать себе под нос.

Я не оставлял попыток создать что- то новое из уже имеющихся навыков, или изучить новые- но пока ничего не получалось. Я в тысячный раз перебирал варианты умений, которыми, на мой взгляд, должен обладать каждый уважающий себя Жрец Боли, но почему- то у меня ничего не получалось. То ли умения я выдумывал чересчур крутые для моего второго жреческого ранга, то ли чего- то не хватало. Вариант что я двигаюсь куда- то не туда я старался не рассматривать- убежденность в верности своего пути играет важную роль. Арден давно перечислил мне все навыки моего класса, что он смог вспомнить, однако большинство из них мне не подходило- не тот стиль игры я проповедовал.

Пока я рассуждал подобным образом, наш скромный отряд достиг перевала. Я с удивлением посмотрел на развалины крепости, когда- то давно стоявшей на этом месте.

— Добро пожаловать на Хрустальную тропу! Так я сам называю этот проход, — скромно признал Арден. За тот час, что у нас отнял последний этап перехода, харизматичный эльф успел познакомиться о Ырхом поглубже: узнать о его пристрастиях в еде и проконсультироваться о том, куда в игре "голова- лепешка" лучше бить дубиной- по макушке или в лицо. Оба сошлись на том, что главное- попасть в голову, а детали уже никого не волнуют. Подозреваю что у него с огром отношения скоро дойдут до дружелюбия- простодушный верзила воспринимал все комплименты за чистую монету, а наглый ушастый пользовался этим без зазрения совести. Я поначалу пытался принимать участие в этих беседах- как- никак первенство общения с Ырхом принадлежало мне, но если с одним собеседником огр еще мог поддержать диалог, то когда подключался еще один собеседник, его глаза начинали стекленеть. Так что я добровольно передал лидерство эльфу, и немного отстал.

Весь путь после встречи с огром и до Хрустальной тропы я развлекался тем, что пялился на Наота, стараясь парализовать его взглядом. До сих пор у меня ничего не получалось, и я не прерывал попыток только потому, что было скучно. Наота мой злобный взгляд изрядно веселил- раньше он в ответ смеха ради рычал на меня, но теперь рядом был огр, который реагировал не совсем адекватно на рычание варвара, так что мы просто злобно таращились друг на друга, то и дело спотыкаясь о булыжники,

попадающиеся на нашем пути.

Теперь, когда мы вышли с плато на территорию Хрустальных гор, следовало разработать новую стратегию с учетом появления союзника в наших рядах, хотя я не верил что хоть какая- то стратегия выдержит столкновения с его могучим интеллектом. Арден тоже понимал это, так что огру был озвучен следующий вариант: он идет впереди отряда, потчуя всех непрошенных гостей дубиной, а мы будем идти следом, помогая по мере наших скромных сил. Ырх с таким раскладом после недолгих раздумий согласился:

— Ырх понял! Ырх показать, как он играть "голова — лепешка"!

Вообще любая тема, кроме его любимой игры, вводила огра в уныние, так что Арден в беседах с ним умудрялся буквально в каждом предложении упоминать ее, проводя совершенно невероятные аналогии.

Декорации изменились, и теперь мы шли по полого поднимающемуся извилистому ущелью. Изредка сквозь скальную породу проглядывал хрусталь, из которого по большому счету эти горы и были сложены. Шедший впереди огр что- то довольно бормотал себе под нос, не обращая на нас особого внимания, нетерпеливо постукивая обухом дубины по своей ладони. Наот попытался было сковырнуть друзу- другую кристаллов, но у него ничего не вышло- уровень его навыка шахтера был недостаточно высок для работы с этим материалом. Моя попытка так же провалилась- но я особо и не рассчитывал на положительный результат.

Этот перевал не пользовался популярностью у игроков в качестве места для раскачки- количество мобов было недостаточным для постоянного гринда, а степень их опасности заметно повышала риск погибнуть и потерять заработанный опыт. Так что Арден рассчитывал на прохождение этих мест без свидетелей. Тем более тут хватало боковых ответвлений, куда можно было с успехом спрятаться, скрываясь от любопытных глаз игроков. Правда теперь с нами был здоровенный огр, которому плевать на нашу конспирацию- концепцию неожиданного нападения, которую ему пытался втолковать эльф, он не понял. Так что в случае появления игроков наш план был прост- как можно скорее спрятаться, оставив огра на растерзание…ну или наоборот- тут как фишка ляжет.

Спустя минуту подъема наконец- то показался первый монстр — "снежный великан". Значит его уровень не превышает 27- не соперник нашему танку, вооруженному дубиной пятисотого калибра, хотя тоже выглядит довольно внушительно- в росте

практически не уступает Ырху. Мы остановились, решив понаблюдать за ходом схватки, я же облагодетельствовал врага "темницей", заставив того недоуменно заозираться по сторонам в поисках противника. Дистанция его видения не превышала пары десятков метров, так что мы пока были в безопасности, но вот огра, идущего ему навстречу он не мог не заметить: заревев дурным голосом, он одним прыжком выскочил из "темницы", и набросился на Ырха, полосуя длинными когтями перед собой.

Ясное дело, огр практически не обратил внимания на потуги великана- несмотря на визуально равное противостояние, механика игры не оставляла сопернику Ырха ни шанса, силы у нашего танка было явно гораздо больше, как и защиты- не обращая внимания на атаки врага, он сделал богатырский замах, и обрушил дубину на голову несчастного великана. К моему удивлению, ваншота не получилось, так что огру пришлось еще раз приложиться своим оружием к вражеской бестолковке, на этот раз последний. Учитывая, что здоровья у великана должно быть под 3000, атака Ырха выглядела довольно сильной, при чем он не использовал никаких собственных навыков. Страшный противник на самом деле, особенно для неподготовленного бойца. Мы с Наотом переглянулись и он восторженно показал мне большой палец- удар огра ему пришелся по нраву.

Я прекрасно понимал, что равных соперников, по крайней мере один на один, для элитного огра 30+ уровня тут нет. Нам оставалось только следовать за довольным верзилой, размахивающим дубиной из стороны в сторону, разя выскакивающих изо всех щелей врагов. Я заодно пытался прокачать новое умение, но вскоре отказался от этой затеи- слишком мало падало опыта, и я решил просто не заморачиваться.

Был пожалуй один серьезный минус у такого способа продвижения- так как огр был сам по себе- в группу его по каким-то причинам эльф принять не мог, опыта с убиваемых им мобов нам никакого не было. Я с грустью посмотрел на Подлеца, застрявшего на втором уровне:

— Ничего, придет и на нашу улицу праздник- вот тогда мы с тобой оторвемся по полной.

Перехватив насмешливый взгляд варвара, я спрятал питомца назад в сумку:

— Тебе не понять, бесчувственное животное- мы как семья!

— Зачем сразу бесчувственное? Просто одно дело какой-нибудь нормальный пет, с которым и поговорить можно, а не это, — он насмешливо поднял бровь, — недоразумение.

Я в ответ махнул на него рукой- варвар завидовал мне из- за

Подлеца иррациональной завистью- его волновал не столько факт его приручения, сколько то, на каком уровне я смог это сделать. Он задался целью отговорить меня от такого бесполезного питомца, и теперь как выдавалась свободная минутка зудел о том, какие есть другие- полезнее и краше. Но это меня порядком развлекало, так что я был не против.

Очередной соперник Ырха отлетел в сторону от мощного удара его дубины, и сполз тряпкой по скале на землю- из дыры в его голове сочилась какая- то серо- бурая масса, и я поспешил отвернуться от этого зрелища. Огр пер по ущелью не останавливаясь, обрабатывая где- то по одному врагу в минуту.

Разница между характеристиками элитного моба, и обыкновенного одинаковых уровней была весьма значительна- опасное путешествие через горы превращалось в приятную прогулку- только и делай, что перешагивай через павших соперников Ырха. Таким образом мы шли довольно долго- однообразный пейзаж нисколько не расстраивал меня, отсутствие боли компенсировало все те крохотные неудобства, что я мог себе нафантазировать. В кои- то веки я смог немного расслабиться, перевалив свою ношу на чьи- то плечи. Огр, к слову, справлялся с ней не а пример лучше меня- в периодическом лечении он, в отличие от меня, не нуждался, враги не успевали нанести ему хоть сколь нибудь серьезный урон. В те редкие моменты, когда Ырх оборачивался назад, я мог наблюдать на его физиономии выражение щенячьего восторга- приключение ему явно нравилось. Наот совсем отбился от рук- забыв о безопасности, он носился по ущелью от стены к стене, собирая какие- то травки. Никакой дисциплины, даже того ее подобия, которого мы старались придерживаться ранее, уже не было- один разброд и шатание. Но как же отдыхала душа от этих ограничений!

— Ырх стать мудрее! Ырх уметь бить еще лучше! Теперь Ырх чемпион в "голова- лепешка"! — огр победно задрал к узкой полоске неба над нами руку с зажатой в ней дубиной, и счастливо заржал.

— Видимо наш неожиданный друг получил уровень, — заметил эльф, и кивнул в сторону варвара, заставшего этот победный крик у очередного кустика, обсыпанного алыми ягодами, — ничего общего не видишь?

Я улыбнулся в ответ- Наот действительно так же бурно встречал повышение уровня- каждый раз он начинал распевать какие- то гимны на родном ему языке, и радоваться, будто ребенок новой игрушке:

— Да, что- то общее несомненно присутствует. Думаешь они дальние родственники?

Арден засмеялся, поддержав шутку:

— Возможно не такие и дальние! Он тоже любит хвалиться направо и налево, какой он крутой.

Я кивнул, не ответив- наблюдая за довольным огром, я заметил вверху, на выступе над ущельем, какое- то движение. Это мог быть очередной партнер для Ырха в его любимой игре, но обычно мобы атаковали без раздумий, сразу как видели врага, а этот не торопился. Свет солнца слепил глаза, и разобрать кто же там притаился я никак не мог.

— Кэп, давай не отставай! — крик Наота вернул меня к реальности, И я с удивлением заметил, что пока наш отряд двигался вперед, я стоял на одном месте. Это еще что такое- очередной выверт игры? Нужно будет спросить Ардена про… Додумать мысль я не успел- впереди будто взорвалась сейсмическая бомба- земля ударила в ноги, и я опрокинулся навзничь. Моим товарищам пришлось похуже- источник грохота был к ним ближе, и я увидел как их тела разлетаются по сторонам, один только огр был непоколебим, возвышаясь островком спокойствия над трясущимся хаосом. Варвар, изогнувшись каким- то невероятным образом, смог приземлиться на ноги, но не устоял на них- инерция дернула его, протащив по земле с десяток метров. Эльф, не занимавшийся на руднике своей ловкостью, приземлился как ни странно более удачно- возможно расовые бонусы помогли…но на этом удача отвернулась от него- облако пыли, волной шедшее по ущелью, поглотило его фигурку, и он пропал из поля моего зрения. Землетрясение не прекращалось- второй толчок подбросил меня на пару метров вверх, все закрутилось перед глазами, и когда я упал обратно на бренную землю, не смог сориентироваться сразу. Объятый паникой, я рванул к расселине в стене- судя по приближающемуся грохоту, грядет бомбардировка камнями, падающими с разрушающихся стен хрустального перевала. Сквозь непередаваемый треск и грохот я услышал разъяренный вопль Ырха- и он приближался, так что я поспешил спрятаться, не хватало еще попасть под его горячую руку!

Я вовремя успел забиться в узкую щель между камнями- через мгновение после этого мимо меня, на тропу рухнул огромный валун, метра три в диаметре, и раскололся на несколько частей от удара. Широко раскрыв глаза, я наблюдал как наш огр отбил своей дубиной летящий в него булыжник, вдвое меньше того, что чуть не прибил меня- от соприкосновения с камнем деревянная палица лопнула, но камень миновал Ырха. Уйти с траектории летящего следом камня великан просто не успевал- и его мгновенно смахнуло из поля моего зрения- я услышал только

жуткий мокрый шлепок- будто тряпкой ударили, и секундой позже до меня долетели брызги его крови. Я постарался вжаться в скалу сильнее, спасаясь от каменой крошки, которая шрапнелью летала по ущелью. После нескольких секунд камнепада его так заволокло пылью, что сквозь нее ничего невозможно было рассмотреть, так что я крепко зажмурил глаза, надеясь на то, что мои спутники нашли себе надежные убежища. В очередной раз я посетовал на минусы, предусмотренные для игроков с классом "заключенный" — я не мог связаться с напарниками, и уровень их жизни был для меня загадкой. Вполне возможно, что сейчас они уже стоят на камне возрождения, но я все же верил что им удалось укрыться- без них мое путешествие резко усложнялось, если не становилось невозможным.

Я ощутил спиной очередную вибрацию, и понял, что это еще не конец- щель, в которую я влез, стала потихоньку расширяться, вынуждая меня протискиваться все дальше, скрываясь от камнепада- дышать становилось все труднее, абсолютно ничего не было видно не то что на расстоянии вытянутой руки- поднеся ладонь к лицу, я и ее не заметил. Отступая шаг за шагом от засыпающей меня каменной крошки я очутился в темноте, это я понял по резко посеревшему тону- похоже меня или окончательно засыпало, или я вошел в пещеру, образованную неожиданном землетрясением. В голове метались панические мысли: отчего такое сильное землетрясение именно тут, живы ли Наот с Арденом, удастся ли мне выжить в этом катаклизме, и если повезет- то смогу ли я выбраться? Я со страхом схватился за сумку- в ней как- никак хранится все мое богатство- и с нервным смешком отпустил ее- это же игра, мог бы просто заглянуть в инвентарь. Арден говорил что такую сумку невозможно потерять, и я немного успокоился на этот счет.

Грохот, не прекращающийся в течении последних десяти минут постепенно затих, хотя земля подо мной все еще ощутимо дрожала- я замер, вглядываясь в темноту, окружающую меня- ничего не было видно, пыль стояла плотным облаком, надежно скрывая от моего взора окружающее пространство. Я понял, что отступая вглубь скалы, я вышел в какую- то пещеру- мой кашель, гасимый пылью, все же находил свое слабое эхо. Предположения делать рано, так что я решил подождать некоторое время, может все не так плохо, как кажется, и через пол часа я услышу знакомые голоса, и меня вытащат наружу? Усевшись на землю, я облокотился на стену- нельзя терять надежду!

Только я начал успокаиваться, как ощутил влажное прикосновение к тыльной стороне своей ладони- резко дернув рукой, я сбросил с нее какое- то создание, и со страхом вгляделся

в сторону, куда улетел невидимый скользкий враг. К сожалению, видимость все еще оставляла желать лучшего, и я ничего не смог разобрать. Я вскочил с земли, и напряженно замер, всеми чувствами пытаясь уловить, что же вокруг меня происходит. Теперь, когда далекий шум обвала затих, я явственно разобрал какой- то мерзкий шелест- откуда он доносится я понять не мог, особенности пещеры скрывали точное расположение источника звука. Пошарив вокруг себя руками, я нащупал стену, и прижался к ней спиной, вытянув из инвентаря два длинных ножа- пускай только кто-то попробует подобраться ко мне- мигом добавлю железа в организм! В такой позе я простоял все те несколько минут, пока видимость постепенно увеличивалась- со временем моему взгляду открывалось все больше деталей- стены, почти целиком сложенные из хрусталя, осколки камней, описывающие пол неравномерным ковром…похоже на то, что я попал в какую-то явно искусственного происхождения пещеру- концентрические круги на стенках и аккуратность указывали на это довольно однозначно. Вот не знаю- радоваться мне или досадовать, ведь пройти через перевал не сталкиваясь с игроками было одной из задач, что Арден поставил передо мной. С другой стороны, если тут есть цивилизация- то должен быть и выход наружу! Я вздохнул поглубже, и оторвался наконец от стенки- путь, через который я сюда попал оказался засыпан снизу доверху камнями- на расчистку этого завала мне потребуется чересчур много времени. Да и работать без разведки было бы в любом случае глупо, так что я осторожно отправился вперед по хрустальному коридору, который я прежде громко назвал пещерой. Хрусталь, из которого были сложены окрестные горы, являлся сам по себе ценным ресурсом, но здесь, у самого подъема, его качество оставляло желать лучшего- Арден говорил о том, что самые ценные породы хрусталя добываются кланами на вершинах гор- впоследствии ему находят множество применений: тут и алхимия, и зачарование, и еще харш знает что! Качество породы можно определить имея соответствующий навык, или просто ориентируясь на некоторые внешние признаки- чем прозрачнее кристалл, тем он ценнее. Плюс был шанс найти природный накопитель- кристалл, чья особая структура позволяет ему впитывать окружающую ману. Но это явление редкое, и стоимость подобных кристаллов достаточна высока.

Моего ночного зрения было явно недостаточно для того, чтобы компенсировать окружающую тьму- все же снаружи даже ночью я мог рассчитывать на свет- от луны или звезд. Этого хватало чтобы видеть достаточно далеко, но тут никаких источников света не было- меня окружала кромешная тьма, в

которой своими ночным зрением десятого уровня я едва- едва мог различить контуры стен не дальше двух метров от меня. Дальше мрак все растворял в себе- так что для одну все еще было загадкой, кто же это тут издает такие звуки.

Проход явно искусственный- это раз. Но никаких светильников или из наличия в прошлом я не вижу- два. Какие выводы с могу из этого сделать? Это очевидно- никаких! Скрипнув зубами от бессилия, я маленькими шажками направился вдоль одной из стен тоннеля- сидение на месте мне не поможет, нужно двигаться! Движение это жизнь, а жизнь- это хорошо! Бормоча про себя эту фразу, будто мантру, я продвигался все дальше, до рези в глазах вглядываясь в темноту. Через несколько метров такой неспешной ходьбы я обнаружил источник звука- им оказалось создание похожее на слизняка, только большего размера, и куда отвратительнее. Я наклонился и вгляделся в тварь:

"**малый слизень пожиратель хрусталя**"

О как, пожиратель хрусталя значит! Судя по всему, этот индивид был именно тем, кого я отбросил от себя несколькими минутами ранее. Я металлическим носком сапога приподнял его тушку- одним концом своего веретенообразного тела он словно прилип к полу пещеры- оказалось что он вооружен весьма любопытной формы пастью: круглой формы, окруженной по периметру имелкими, но несомненно очень острыми зубами- она довольно уверенно перемалывала хрустальную породу.

Уровня этого существа я не видел, но опасным оно не выглядело, так что я решил прикончить его. Этим я преследовал несколько целей: во- первых по количеству опыта, что я получу с нее, я вполне смогу определить, нахожусь ли я в группе с эльфом и варваром. Во- вторых, если есть "малый слизень", то должен быть и большой- и нужно проверить насколько действенны мои атаки на тварей подобного рода, и начать стоит с меньших масштабов. Для начала я потыкал в него кинжалом- оружие у меня было вполне себе обыкновенного качества, никакой магии, ничего особенного, к тому же рассчитанное на иной класс. Так что носил я их скорее для собственного успокоения.

На мои действия моб отреагировал как и должно слизняку- съежился и стал еще противнее на вид, но пару десятков HP потерял. Шкала его жизни просела на самую каплю, и я решил не мучать свои глаза этим зрелищем, а перейти сразу к крупному калибру- аура боли заставила тварь наконец отцепиться от хрусталя. С брезгливой гримасой на лице я дождался, когда извивающийся слизняк отдаст Мардуку душу, и посмотрел на прирост опыта. Гарантии не дам, но за одного червяка мне дали

опыта, как за одного из противников, что встречались нам в предгорьях. Все- таки не повезло- пати разорвано. Я вижу только два возможных варианта- смерть спутников, или их самостоятельный выход из группы. Как бы я не надеялся на удачу, однако разум говорил мне что скорее всего случился первый вариант. Вот черт, как не вовремя-то! Нам же оставалось преодолеть последний этап, и танка мы хорошего нашли, и все было хорошо! Проклятое землетрясение, все планы харшу под хвост! Вымещая злость, я пнул ссохшуюся тушку "малого слизня", отправив ее в полет дальше по проходу. На этот случай эльф никаких инструкций не оставлял, подобное просто невозможно было предположить… Рассчитывать на скорое возвращение напарников было глупым- вряд ли им удастся пройти через лес, окружающий круг воскрешения, скорее всего их уже ведут под белы ручки на суд главного смотрителя… Чертов камнепад! Если бы мы только вошли в ущелье на день позже, никаких смертей бы не было! В очередной раз выругавшись, я постарался успокоиться- ситуация хреновая, глупо спорить…но рано отчаиваться!

Постояв еще пару минут в темноте, настраиваясь на рабочий лад, я встряхнулся:

— Ладно, Кэп, пора идти! И постарайся не сдохнуть в этих горах!

Глава 14

Через пол часа мои глаза привыкли к кромешной темноте- об этом меня уведомило сообщение, выскочившее перед глазами:

"**вы долгое время находились в темноте, и ваши глаза привыкли к ней**"

"**умение — ночное зрение- мутировало**"

"**приобретен постоянный эффект — кошачий глаз — "**

Арден рассказывал о мутациях- я запомнил что их можно условно поделить на полезные, и вредные. Хочется верить что от неожиданного приобретения будет больше пользы, чем вреда. Но почему именно "кошачий"?

Окружающий меня мрак разошелся в стороны, и я наконец смог увидеть тоннель, по которому уже битый час шел наощупь. Стены, ровно как и пол, и потолок оказались практически целиком сложены из хрусталя- новый навык позволял видеть в абсолютной тьме практически так же хорошо, как и при свете дня, разве что цвета были на порядок тусклей. До этого момента я полагал, что иду по камню с редкими вкраплениями кристаллов хрусталя, а оказалось наоборот! Я считал, что Хрустальные горы носят свое название из- за залежей соответствующего камня, а оказалось название носит буквальный характер- удивительно!

В пути мне несколько раз попадались "малые слизни", которые были мной там же безжалостно убиты, при чем этот процесс сопровождался параллельными молитвами Мардуку, которые я выдумывал на ходу. Чем дальше я шел по проходу, тем чаще они встречались- я предположил что впереди меня ждет что-то интересное. Это может быть логово этих тварей, так что нужно соблюдать осторожность. С этой мыслью я наступил на что- то мягкое, и едва не упал от неожиданности- тренированная ловкость позволила мне извернуться немыслимым образом, и я отскочил в сторону, наблюдая с безопасной дистанции за тем, как зашевелилась часть пола. Рефлекторно я выделил это нечто и накинул "оковы боли".

Моим соперником на этот раз был "большой слизень пожиратель хрусталя". Визуально он ничем особенным от своего младшего собрата не отличался- разве что размерами- когда слизень выполз из ямы в полу, я смог оценить его габариты: метра два в длину, и пол метра в высоту- его круглая пасть едва заметно светилась- как и яма, из которой он вылез. Я решил действовать проверенным методом- сняв оковы, я активировал ауру. Такой подход твари не понравился, и она довольно бодро

поползла ко мне. Бодро по отношению к ней- я же неспешным шагом перемещался от нее, сохраняя дистанцию в десять метров- именно это расстояние было пределом, на котором работала "аура". Жизней у этого слизня было гораздо больше, чем у его младшего сородича, и через минуту я осознал, что его убийство этим умением будет мучительным скорее для меня, чем для него. Я остановился, и заключил его в "темницу" — созданное мной уникальное заклинание, обладающее рядом приятных эффектов. Полоска жизни слизня довольно бодро поползла вниз, а сам он, как я и рассчитывал, замер на одном месте, не решаясь преодолеть боль, что сопровождала его попытки вырваться. Легкая победа! Неожиданно враг плюнул в меня какой- то светящейся субстанцией, от которой я без труда увернулся- без кошачьих глазок я бы ни за что не успел среагировать- вовремя я мутировал, не поспоришь! Я пошел к заряду слизи, расплывшемуся кляксой по стене позади меня, с опаской оглядываясь на слизня- кто знает на какие фокусы он еще способен? При попытке опознания плевка система вежливо сообщила мне о том, что передо мной полупереваренная хрустальная порода необычного качества- алхимический ингредиент. Мой взгляд уцепился за слово "необычный". То что имеет эту приставку, стоит на порядок дороже "обычных" предметов аналогичного уровня. Для сбора слизи необходима емкость, и у меня было аж тридцать таких- все найдены мной на складе "пещерных колдунов". Арден рекомендовал выбросить их за ненадобностью, и взять вместо них пару- тройку кинжалов, но я не послушал его- и как оказалось не прогадал! Я протянул руку над слизью:

"**собрать — плевок хрусталя —** "

Да. Нет.

Само собой да! Деньги мне понадобятся, если…нет, не если- когда выберусь!

Опытным путем я выяснил, что интервал между плевками слизня составляет тридцать секунд…само собой, пока "темница" не покончила с ним, я прыгал вокруг, провоцируя его на атаку. К моему сожалению, последующие плевки оказались обычного качества. Но я тем не менее не пренебрег и ими- выбросить никогда не поздно! Опыта с такого противника мне упало неприлично много- большая его часть само собой ушла на развитие Подлеца, но я подсчитал, что если мне попадется еще с десяток подобных тварей, то мой питомец получит очередной уровень. Вот что значит не делить опыт на группу! А если добить его до пятого уровня, то я могу рассчитывать на очередное умение, которое, я очень надеюсь, будет полезнее первого.

Я подошел к яме, из которой вылез одаривший меня необычным ингредиентом слизень, и заглянул в нее- таинственное свечение заинтриговало меня: но на дне выемки я ничего кроме ее дна не обнаружил. Казалось будто сам хрусталь, из которого она состоит, испускает легкое, едва заметное сияние. Стоп, неужели это тот самый сорт хрусталя, о котором упоминал эльф? Природный накопитель магической энергии- если это он, то мне повезло! Хотя… Я задумчиво почесал макушку- инструмента чтоб работать с ним у меня нет. Да и будь он у меня- мой уровень профессии "шахтер" слишком низок, чтобы работать с этим ресурсом. Вот западло- сокровище на расстоянии вытянутой руки, а я ничего не могу с ним сделать. С досадой плюнув на красиво переливающийся в собственном свечении камень, я отправился дальше по проходу.

Теперь я внимательно смотрел под ноги- не хватало еще раз наступить на кого-то. Несколько раз мне повезло наткнуться на "малых слизней" — с ними я разобрался проверенным методом — "темнице" нужно было меньше двух минут, чтобы истощить их запас HP. С нетерпением я ждал появления их плюющихся братьев, и мои ожидания оправдались в полной мере!

За очередным поворотом я обнаружил довольно большую яму- скорее даже целый провал, набитый доверху этими мерзкими порождениями буйной фантазии одного из дизайнеров игры. Я с удовольствием оглядел будущее поле битвы, намечая план действий. Туннель, из которого я вышел, пересекался с несколькими подобными ему проходами, и в месте пересечения обрадовалась довольно большая- метров пятидесяти в окружности пещера. В ее центре слизни выгрызли большую яму, и судя по количеству и размерам мобов, моего питомца здесь ждет повышение уровня, а может и не одно, на что я очень надеялся. Слизни были в пещере повсюду- даже на потолке я разглядел пяток- другой.

Разработанный мной план грядущего сражения был прост- заключаю как можно больше червей в "темницу", активирую ауру, и не даю им приблизиться ко мне. Наверняка меня ждет ответный огонь, и из- за количества противников увернуться от него я не вижу возможности- так что буду держаться как можно дальше от них. Пускай подползают ко мне по одному: моя цель уничтожить всех слизней, и параллельно с этим набрать как можно больше "плевков", желательно лучшего качества. Сказано- сделано. Первую темницу я поставил прямо в центр вяло шевелящейся массы в яме- это заставило тварей двигаться куда бодрее! Я даже немного испугался их количеству, между их веретенообразных тел земли не было видно! В меня полетели первые снаряды, от

которых я увернулся, параллельно расставляя "темницы" одну за другой, отсекая пути подхода ко мне. Еще при моем сражении с пещерными жителями я понял, какое важное значение имеют количество и скорость восстановления маны, и теперь, когда против меня вновь было множество врагов, я с тревогой следил за убывающей полоской энергии.

"**вы убили 100 врагов умением — темница боли — "**

"**умение наносит дополнительно 5 % урона**"

"**радиус умения увеличен**"

Отлично! Увеличить радиус это именно то, что надо: до этого умение накрывало сферу двух метров в диаметре, теперь он увеличился до трех. Прирост невелик, но я очень рассчитывал на прокачку самого умения. Кстати, отчего за сто врагов мне дали такую вкусную плюшку? Чтоб "оковам боли" получить дополнительную цель, пришлось убить тысячу противников, а тут жалкая сотня… Арден бы наверняка уже строил догадки на этот счет, но я не столь силен во внутриигровой механике, чтоб выдумывать гипотезы, так что приму эту приятную неожиданность как данность. Пожав плечами, я обновил "темницу" на врагах. Спустя несколько минут пошел первый опыт. А затем меня просто завалило сообщениями о смертях слизней- десятки тварей гибли, так и не нанеся мне ни единицы урона- редкие плевки пролетали мимо меня- я не стоял на месте, уворачиваясь- пол и стены вокруг почти полностью оказались покрыты потеками от атак червей. Премерзкое зрелище, но я старался воспринимать это лишь как ценный ресурс- помогало немного отвлечься.

Отвлекшись на посторонние мысли, я пропустил один плевок- комок слизи с кулак размером довольно чувствительно ударил меня в живот:

"**большой слизень пожиратель хрусталя нанес вам -87HP урона**"

"**наложен эффект — хрустальный плевок — "**

"**скорость восстановления маны уменьшена на 30 %**"

Вот черт, отвлекся на мгновение- и тут же поплатился за это! Эффект плевка длился всего минуту, так что никаких серьезных проблем я не ощутил, да и 30 % не та цифра, которая может всерьез повлиять на итог этой бойни. Слизни помирали один за другим, и я с удовольствием следил за стремительно заполняющейся шкалой опыта моего питомца. Подлец рос, что называется, не по дням- два уровня проскочили незаметно, и до десятого оставалось совсем немного. Наконец- то новый навык… надеюсь что- то полезное!

Через пять минут и несколько десятков мертвых слизней я

непонимающе читал обновившуюся при получении ожидаемого уровня информацию о питомце.

"**пещерный прыгун. Дополнительные характеристики: прирученное существо, заботливо охраняемое своим хозяином от всех невзгод и сложностей жизни. +10 %HP, +500 отношения**"

— это помимо штатного повышения характеристик от повышения уровня.

Забавные бонусы от сидения в сумке! Внешне Подлец так же претерпел определенные метаморфозы- он вдвое увеличился в размерах, прибавил в весе, и стал гордым обладателем теперь уже трех уникальных навыков: первый- способность на время блокировать часть физического урона, особо не изменился. Вторым был бесполезный во всех отношениях навык "спячка". В описание третьего я жадно впился глазами: "оглушающий прыжок" — умение, дающее шанс на время парализовать противника при атаке. Я скептически посмотрел на формулу расчета шанса- выходило большее, на что я мог рассчитывать, это 5 % вероятности оглушения. А если учесть, что заимствовать умения у питомцев хозяин может лишь на короткий промежуток времени… Еще один бесполезный навык одним словом, даже обидно- так ждал чего- то крутого, а тут…эх… Я спрятал разочаровавшего меня питомца в сумку, и продолжил свой путь.

Очередную яму, полную слизней, я нашел еще через пол часа своего путешествия, по ходу которого, кстати, я встретил новых для себя обитателей местных пещер- хрустальных муравьев. Гигантские насекомые питались слизнями- один раз я даже наблюдал за эпичной схваткой, где четверо червяков отбивались от нападок насекомого. Несмотря на то, что муравей был вооружен немаленькими жвалами, шкура любителей плеваться вполне успешно сопротивлялась его укусам. К своему удивлению я понял, что для бойцов физовиков слизень довольно непростой противник- хотя я до этого был уверен что порубить чем- то колюще- режущим на части неповоротливую тушку будет самым верным решением. В итоге муравей смог- таки одолеть одного, самого маленького из всей компании слизня, но не смог закрепить успех, и был подвергнут массовому акту наплевательского отношения с последующим пожиранием. Зубки у червей- переростков были что надо- каждый успешный укус лишал муравья конечности. Но один на один слизень муравью не противник, поэтому для меня было загадкой, отчего муравьям не объединить усилия?

Пытаясь постичь логику насекомых, я внимательно осмотрел

пещеру с ямой на предмет скрытых опасностей, обнаружил нескольких слизней, висящих на потолке- с них и решил начать свою атаку. Откат у "темницы" был пятисекундным, так что мне не понадобилось много времени для того, чтобы превратить эту пещеру в небольшой храм боли. Бормоча под нос хвалы великому и единому Мардуку, я надеялся на благодарность с его стороны- я помнил наставления Ардена о влиянии отыгрыша взятой на себя роли, и если хлестать себя на виду публики для дополнительной благодати я отказался сразу и наверняка, то метод периодического восхваления взял на вооружение сразу. Вообще, я заметил за собой, что все чаще употребляю в речи его имя- на бессознательном уровне. Ну и харш у ним- оширшцы вообще в святого Урша верят, а ведь это вообще какая- то крысобелка… Короче говоря- мне не тяжело, а ему должно быть приятно.

"**ваш питомец получил новый уровень -11 — "**

Надпись отвлекла меня от наблюдения за слизнями, и я довольно потер ладони: ничего- ничего, вот на пятнадцатом уровне Подлец меня точно порадует суперспособностью!

Выпускать его против тех же слизней или муравьев я считал бессмысленной глупостью- пока я не буду уверен в его победе, не видать ему жизни вне сумки!

Когда с сухопутными пиявками было покончено, я заглянул в яму- эта оказалась глубже предыдущей на несколько метров, и свечение в ней было поярче- судя по всему хрусталь тут был лучшего качества. Все еще лелея надежду на получение накопителя маны, я решил дождаться, пока тела тварей не растворятся. Обычно тело убитого моба сохранялось до получаса- после оно растворялось в воздухе подобно телам погибших игроков.

Тридцать следующих минут я провел с пользой, собирая "хрустальные плевки", причем исключительно необычного качества и выше- таковых набралось аж три штуки, с префиксом "редкие". Отлично, но теперь настало время проверить яму на наличие ништяков- я заглянул в провал, оказавшийся довольно глубоким- навскидку метров на семь пожиратели хрусталя успели прогрызть слабо светящуюся породу. На самом дне я обнаружил источник света ярче остального, и спрыгнул вниз, боясь оторвать взгляд от небольшого камня правильной формы. Небольшой камень сферической формы излучал тусклый свет, переливаясь десятками граней. Игра искр в глубине кристалла не прекращалась ни на мгновение- будто внутри жили какие- то крохотные светлячки, снующие от грани к грани. Я одернул себя- зрелище завораживало, и у меня сложилось ощущение, что стоять вот так и смотреть на кристалл хрусталя можно вечно. Ничего

себе, камушек! Полюбовавшись на него еще немного, я даже с некоторым сожалением постарался опознать его- не хотелось делать из такой красоты предмет потребления, но…я напомнил себе, что это всего лишь набор пикселей, не более того!

"**редкий живой кристалл хрусталя 6000MP**"

Редкий! Вот это повезло так повезло! Шесть тысяч это скорее всего его емкость, но что значит параметр "живой"? Арден не упоминал о подобных камнях… А, ладно, буду работать с тем что есть, и не задавать глупых вопросов! Я поместил камень в сумку, затем в слот быстрого доступа на ремне, но ничего не произошло. Эй, а как этой штукой пользоваться- то?! Я растерянно повертел камень в руках, но гениальных идей не приходило. Может это из-за того что он живой?

Ладно, пойду дальше, буду методом проб и ошибок пытаться с ним работать. Одним прыжком вылетев из глубокой ямы- хвала немаленькой силе- я в последний раз осмотрел место массового убийства слизней, порадовавшись тому, что блестящие тела уже исчезли, и потопал вперед.

"Приручать" непокорный кристалл я решил проверенным методом- просто сжимая его в руке. А что, если с Подлецом получилось, то и с камнем должно- он же тоже живой, в конце концов! Как ни странно, но тактика, выбранная мною фактически наугад, от отсутствия иных очевидных вариантов, сработала "на ура" — я еще не успел далеко уйти от пещеры, подарившей мне накопитель, как передо мной выскочила радующая глаз надпись:

"**вы синхронизировались с — редким живым кристаллом хрусталя 6000MP — **"

Великолепно! Я с удовольствием смотрел на резко увеличившееся значение своей маны- теперь я могу не экономить с заклинаниями! Жаль что ее регенерация завязана только на собственное значение интеллекта и мудрости. Я поместил камень в сумку- там его свойства никуда не пропадали. Настроение, упавшее после потери связи с напарниками, поднялось обратно до уровня "надежда есть", и я бодро шагал по проходу, который кстати становился все шире и шире- из двухметрового он как- то незаметно стал довольно широким. Судя по всему, я пересек места обитания слизней, и постепенно углублялся в ареал гигантских муравьев- мне все чаще попадались их представители- разных размеров и разной степени опасности. Но пока что "темница" отрабатывала себя на все сто- редкий соперник решался покинуть ее для атаки, большинство молча дожидалось смерти.

"**вы убили 200 врагов умением — темница боли — **"

"**умение наносит дополнительно 10 % урона**"

"**радиус умения увеличен**"

"**показатель боли увеличен на 5 %**"

Очередной приятный сюрприз! Честное слово, "темница" нравится мне все больше и больше! Такие бонусы на ровном месте не валяются- мне нужны еще жертвы! Я захихикал, как злобный гений, дурачась, и заключил в новую, усовершенствованную версию заклинания, которое медленно но верно становилось моим любимым очередную насекомую жертву.

Я заметил, что разные виды муравьев по разному реагируют на "темницу": если одни после нескольких попыток преодолеть барьер успокаивались, и покорно ожидали смерти, то другие до самого конца бегали кругами в поисках выхода. Когда первый такой начал метаться из стороны в сторону, я, признаюсь, здорово струхнул- в рукопашной борьбе еще неизвестно кто кого одолеет, а если к противнику еще и поддержка придет… Но обошлось- муравей ограничился небольшим пятачком, на котором и крутился, так что теперь я развлекался, глядя на беспокойных насекомых. Кстати, если с тел слизней ничего не падало- хотя я уверен что при наличии навыка на их потрошении можно было неплохо нажиться- то с муравьями дело обстояло иначе. С каждого двадцатого падали какие- то ингредиенты, видимо для их сбора не требовался даже начальный навык. Но места в сумке у меня не было, да и ценность например "челюстной мышцы хрустального муравья" не казалась высокой, так что я просто отбрасывал этот хлам в сторону. Точно так же как "жвалы хрустального муравья", "железу хрустального муравья", и прочие запчасти.

Постепенно муравьи стали ходить все больше группами, и я уже с опаской выходил против них. Темнота и ограниченное пространство уже начинали серьезно давить на нервы- хотелось как можно скорей выйти на поверхность, так что я поставил перед собой задачу- поднять питомца до 15 уровня- и заняться поисками выхода. Я уже понял, что нахожусь в каком- то лабиринте, созданном частично природными явлениями, частично местной фауной, и был практически уверен, что из него должен быть выход на поверхность, а то и не один.

Подлец поднял еще два уровня- осталось еще два до заветного нового умения, и я начал жалеть, что ушел с безопасных для меня слизней к муравьям. Если от слизня я мог просто сбежать, то муравьи двигались куда быстрее меня, да и на крупные их скопления я не решался нападать, несмотря даже на то, что пока ни одно насекомое так и не смогло покинуть "темницу". Хотя соблазн был, да…

Глава 15

В одной большой- пребольшой вселенной, на краю далекой-предалекой галактики, на одной выдуманной- придуманной планетке, в одной темной- темной пещере сидел один одинешенек персонаж человеческой расы, и часто- часто повторял, в какую глубокую- глубокую жопу он попал.

А началось все с того, что Кэп, а этим персонажем был именно он, забрел в огромных размеров пещеру, и обнаружил в ней тьму тьмущую муравьев, которые благодаря особенной формы пещере собрались в конусовидной впадине в ее центре, и совершали там какие- то свои таинственные муравьиные дела. Кэпу, надоевшему получать крохи опыта путем одиночного агро, взбрело в голову, что ничего страшного не произойдет, если он найдет хорошее убежище и устроит геноцид насекомым. Что стало виной такой мысли- усталость от бессонной ночи, или укрепившеяся уверенность в своих силах, неизвестно. Известно лишь то, что после длительной подготовки, заключающейся в укреплении крохотной пещерки подручными камнями, храбрый и, чего уж греха таить- безрассудный Кэп сотворил несколько заклятий "темницы боли". Разумеется, частью его хитроумного плана было построение такой схемы, чтоб лишить муравьев возможности покинуть воронку. Но, как известно, не так сложилось, как думалось…

— Вот жопа, вот же жжжопа! — моей злобе было оправдание- с таким тщанием продуманный план треснул по швам с самого начала: я нашел крохотную каверну в стене, на высоте метрах двадцати от пола, заложил вход, в который сам с трудом протиснулся- камнями, принесенными в сумке, и провел первую атаку, окружая копошащихся насекомых эдаким кольцом из "темниц" в расчете на то, что спустя пару часов я буду праздновать славную победу над низшими созданиями…и если первый этап прошел гладко- муравьи с края заволновались, но покинуть зону, свободную от боли не решались- то второй стал полным провалом всей операции.

Как только я скастовал "темницу" в центр муравьиной возни, как эта куча, состоящая из сотен насекомых, просто взорвалась- выбросив их за пределы так заботливо установленных ловушек!

Источником этого хаоса стала "королева хрустальных муравьев" неизвестного мне уровня, которой явно не понравилось продемонстрированное мной умение, и она жаждала познакомиться поближе с потрохами несчастного Жреца Боли в моем лице, о чем намекнул ее возмущенный вопль, после

которого все муравьи, включая даже тех, кто оставался в пределах действия моего заклятья, ломанулись ко мне, угрожающе щелкая своими немаленькими челюстями.

Времени на обдумывание ситуации не было, так что единственное, что я успел, это расставить "темницы" вокруг своего убежища, и забиться в него поглубже, пытаясь развернуться таким хитрым образом, чтоб оставить себе возможность отбиваться от уже лезущих в него мурашей. Спустя какое- то время, наполненное скрежетом металла по хитиновым панцирям пополам с матом- я понял, что пока у меня есть оружие и мана- я смогу отбиваться, благодать к огромному сожалению применять к "темнице" было невозможно- но как только сломается меч, который я неуклюже сжимал обеими руками, тыкая им в проход наподобие копья- сюда полезут кусачие твари, а на крепость проржавевших доспехов, в которые я был облачен, рассчитывать очевидно не приходилось.

Снова я заперт в какой- то дыре- без возможности побега, без очевидных шансов на победу, без… Вообще без ничего! Инспекция показала, что в моей сумке находится пять неполных комплектов брони хренового качества, тройка мечей, и бесполезные в данной ситуации кинжалы- как только я суну руку с коротким клинком навстречу врагу- недосчитаюсь пальцев, как пить дать! Так что моей тактикой выживания стало непрерывное обновление "темницы боли" вокруг себя, тыканье мечом в фасетчатые глаза атакующих меня по одному, благодаря узкому проходу, муравьев, и злобный мат в ответ на каждую попытку вторжения.

Вскоре пошел первый опыт, я тут же переключил его на себя- с получением уровня моя энергия и жизнь становились максимальными- и отказываться от этого было бы глупостью. Шкала опыта постепенно стала заполняться, но гораздо медленнее, чем таяла шкала маны- каждые пять секунд я активировал "темницу", периодически убивая особо крепких муравьев, которых не мог остановить мечом.

"**вы открыли новый навык — колющая атака — "**

Так, это здорово конечно, нужно проверить что это за новая атака. Активировав навык я ткнул мечом в очередного муравья. В момент нанесения удара оружие окуталось легкой алой дымкой, и выбив искры из хитина головы, пробило его насквозь. Ого, практически ваншот! Я обрадовался новому навыку, но когда бросил взгляд на прочность меча, сильно расстроился- я уже и забыл, что атакующие навыки намного быстрее "убивают" оружие. После быстрых подсчетов я выяснил, что меча в моей руке хватит самое большее еще ударов на пятьдесят. Ну, особо дерзких

насекомых буду встречать им, а остальных отгонять обычными тычками.

Спустя некоторое время мой опыт замер на 98 %- мана закончилась. Как назло муравьи никак не кончались, хотя по моим подсчетам я их прибил уже не меньше трех сотен.

Навык "темницы" вырос до 6 уровня, и теперь бонусом наносил на 30 % больше урона и накрывал десятиметровую область. Так же я умудрился поднять владение мечом своим неуклюжим тыканьем до 2 уровня- неплохо. Хрустальный кристалл восстанавливал энергию еще медленнее чем я свою собственную, так что на него рассчитывать не приходилось.

Пока я рассуждал о всяком, пытаясь не думать о том, что скоро вполне возможно буду разорван на части злобными муравьями, в пещере королевы раздался мощный взрыв, от которого жизнь моя ухнула в оранжевый сектор, а окружавшие меня насекомые поотваливались, за исключением одного, который от ударной волны влетел в узкий лаз занимаемый мной, и с такой силой врезался своей хитиновой головой в меня, что на время выбил из меня всякое желание шевелиться. В проем я видел отблески пламени, пляшущие на стенах пещеры, а из премерзких звуков, доносившихся до меня, я сделал однозначный вывод- королеве муравьев несладко приходится.

Несколько минут, что я пребывал в неведении относительно творящихся в пещере дел, пролетели быстро- я строил догадки относительно случившегося- теорию о догнавшем меня эльфе, сумевшем вспомнить какое- то убойное заклинание я отмел сразу- чересчур утопично она выглядела. Второе- и по совместительству последнее предположение вызывало куда больше доверия, но вместе с тем и опаски- скорее всего в эту пещеру, имевшую больше одного выхода, вошла группа игроков, которая и устроила этот бедлам. Кем они могут быть- или разведчиками одного из местных кланов, занимающимися поиском богатых месторождений, или просто игроками, бродящими по подземельям в поисках опыта- я не знал.

Меня волновало одно- остаться ими незамеченным, ибо после их ухода я намеревался выползти из ловушки, которую сам для себя поставил, и валить подальше от треклятых муравьев, не связываясь с неожиданно пришедшими мне на помощь людьми.

Огонь, полыхавший в пещере в течении нескольких минут в сопровождении пронзительного визга королевы муравьев наконец начал затухать, предсмертный вопль местного босса прозвучал чуть ранее- но я не торопился показываться- дадим время победителям собрать трофеи… Но никаких звуков, кроме треска гаснущего пламени я никак не мог расслышать- то ли группа

попалась такая неразговорчивая, то ли…а ведь верно- вполне возможно что там сейчас сидит никак не отряд, а один маг огня- ему и разговаривать не с кем, кроме себя а такую дурную привычку имею только я.

Пересидев в отнорке еще с пяток минут- для гарантии, я как можно тише подобрался к отверстию, через которое влез в укрытие, и аккуратно, буквально одним глазком выглянул наружу.

Первое, что конечно же сразу бросалось в глаза- это туша королевы: я не имел возможности рассмотреть ее ранее- тогда я был занят спасением своей шкуры- но теперь я смог оценить ее исполинские размеры. Голова и средняя часть туловища у нее была лишь немногим крупнее обычных, зато задняя часть…

Практически весь объем ямы занимала именно она- деталей издали я не мог рассмотреть, но оно и к лучшему- подозреваю что вид будет не менее противным чем ароматы сгоревших насекомых, заполнившие пещеру.

Сдерживая подкатывающую к горлу тошноту, я высунул голову из укрытия, разглядывая открывающуюся с двадцатиметровой высоты панораму боя. Остывающие, потрескивающие от жара тела муравьев, просто в неприличных количествах покрывающие пол сплошным ковром, оплавленный от высоких температур кристалл пола пещеры, пепел, летающий в воздухе…ну просто красота. И ни намека на присутствие мага, учинившего это безобразие. Отлично! Осмотрев напоследок пещеру внимательнее, я мягко спрыгнул на пол, тут же изгваздавшись в жирной черной копоти, что покрывала стены пещеры толстым слоем- да, неведомый маг порезвился тут на славу! Размазывая грязь равномерно по металлу доспехов, я осторожно подошел к телу потерпевшей поражение королевы муравьев, с каждым шагом все больше поражаясь размерам ее… задней части, скажем так. Она занимала практически весь объем ямы, а она оказалась довольно глубокой- никак не меньше десяти метров, и в диаметре столько же, даже побольше. Очевидно, неведомый маг ударил именно сюда- разумно посчитав местного босса приоритетной целью, и как показывает осмотр- не ошибся.

Я присел на краю ямы, в которой обосновалась гигантская мурашиха, и с надеждой всмотрелся вниз- авось там еще один кристалл вроде имеющегося у меня найдется? Если бы не он- туго бы мне пришлось. Нужно бросать заниматься пустыми рассуждениями, а вновь вспоминать Академию- интеллект необходим как воздух в подобных затяжных сражениях.

Судя но всему, пироманьяк не озаботился сбором трофеев, а сразу по окончанию схватки ушел дальше по своим делам- следов

в пепле я не заметил. Конечно, он мог летать- высокие потолки позволяли это делать, но я решил не заморачивать голову- все равно он ретировался, а по воздуху или своим ходом- мне без разницы. Теперь мне нужно переждать полчаса, за которые должны пропасть останки муравьев со своей хозяйкой, и проинспектировать место ее дислокации.

Десять минут прошли плодотворно- я был занят тем, что рисовал пальцем на стене формулы расчета нагрузок на силовые поля судна среднего класса при вхождении в гипер на двигателях старшего поколения- не знаю по какому принципу контролирующий искин начисляет опыт в шкалу характеристик, но попытка не пытка.

Я припомнил, что в самом начале интеллект поднимался от разгадывания простеньких ребусов из проволоки. Затем для его поднятия этого стало мало- и я по совету Ардена принялся вспоминать школьный курс физики и прочих точных наук. Затем и это прекратило приносить плоды- тогда я начал повторять программу Академии…хмм, дайте-ка подумать… А ведь верно, если вспомнить- когда я пытался при низком значении интеллекта прокачаться с помощью сложных уравнений- ничего не происходило. Однако сейчас прирост однозначно есть!

Выходит что искин имеет в своей базе все эти формулы, и соответствующие им значения интеллекта. И правда, если гений начнет вспоминать школьную программу- умней от этого он не станет, как не станет умней дурак, механически заучивающий сложнейшую формулу! Ха, если искин расставил приоритет сложности так, как его видят в той системе образования, где я имел честь учиться- значит я смогу рассчитать какие именно формулы дадут мне максимальный прирост характеристики!

Ну что ж, неплохая зарядка для ума, отчего бы и не проверить эту догадку- тем более все говорит в ее пользу! Кивнув самому себе, я развернулся в сторону мертвой королевы, и уткнулся взглядом в фигуру, стоящую позади меня в нескольких метрах.

Глава 16

Сердце ухнуло в пятки, на спине выступил холодный пот, а изо рта помимо воли вырвался мат. Если этот чародей смог так легко расправиться с боссом этой локации, то я ему на один зуб. Так что я мгновенно накинул на фигуру "неизвестного странника", как система называла неопознанных игроков, "оковы боли", и вложил в него десяток благодати. Сейчас, когда у меня имелось оружие, я вполне мог убить соперника, ударив самого себя- но я решил не дергаться- авось разойдемся мирно.

Взгляд норовил соскользнуть с таинственной фигуры, будто не желая ее замечать, так что приходилось прикладывать немалые усилия, чтобы держать мага в поле зрения. Пауза затягивалась, ситуация становилась все неопределенней, и я решился начать беседу:

— Эээ, доброго вам времени суток, уважаемый странник! Спасибо за неожиданную помощь, если бы не вы, боюсь меня бы растерзали…да…

Стоящий напротив отреагировал на мои слова легким кивком.

Ишь какая птица- неужели даже не снизойдет до того, чтоб мне ответить? А нет, фигура шевельнулась, и из- под капюшона, глубоко надвинутого на лицо, донесся хриплый, будто прокуренный голос:

— Это ты Таутин?

Этот вопрос вморозил меня в пол не хуже какого- нибудь заклинания- горло перехватило судорогой, а ноги внезапно ослабели- пришлось отвести руку назад и опереться на стену. Глаза метнулись из стороны в сторону- нужно срочно что- то делать, иначе…черт его знает что иначе, но ничего хорошего- это точно!

Сейчас на моем теле было только одно уязвимое место, куда я мог нанести сам себе прилично урона- щель между железной кирасой и шлемом, в горло. Туда я и ткнул мечом как можно быстрее, чтобы стоящий напротив не успел ничего сделать.

"**вы нанесли себе урон -211HP**"

"**оковы боли вернули часть урона врагу -4220HP**"

"**неизвестный странник убит**"

Отлично, а теперь- валим- там где один, вполне могут ошиваться и другие! Не знаю кто это, но знать мое настоящее имя в игре могут только те, кто меня сюда засунул, а Жорик предупреждал, что если они меня поймают- то мне конец.

Я уже собирался бежать, как меня остановило неожиданное

поведение моего поверженного противника- его тело не растворилось, как бывает при смерти, а мне было с чем сравнивать- от моих оков как- никак уже двое игроков погибли. Этот же исчезать не собирался- груда тряпья никак не желала превращаться в аккуратную кучку дропа. Это…необычно. я замер на месте- может не добил? Попытка выделить фигуру, лежащую на полу в качестве цели ни к чему не привела- значит никого живого там нет. Это хорошо. Но отчего же тело не исчезает? Это уже плохо… И что делать?

— Таутин, остынь, я друг!

Резко развернувшись на звук голоса, я мгновенно провел привычную комбинацию — "оковы" и молниеносный удар кинжалом по горлу! В этот раз даже крит прошел, и вторая фигура в плаще получила урона вдвое больше первой. Хотя голоса у них одинаковые…да и телосложение, и костюмы…что за чертовщина- за мной сектантов каких- то отправили?!

Как и первый противник, второй даже после смерти никуда не исчезал. Вот черт, как они подбираются ко мне так близко, я же вижу в темноте!

— Я от консула, идиот! Хватит меня убивать! Кретин!

В последний момент я удержал руку от очередного удара по себе любимому- от консула? Что за бред… Так я и произнес, не убирая лезвия меча от горла:

— От консула? Что за бред?! Кто ты такой?

Темный силуэт, прячущийся от меня за обгоревшими останками гигантского муравья, медленно встал, и, сделав шаг навстречу, поднял руки к капюшону.

— Только без глупостей, иначе сдохнешь! — нервы, и так в последнее время испытывающие постоянное напряжение, грозили лопнуть в любой момент- я никак не мог понять, что же тут происходит, а я не люблю это ощущение.

— Расслабься, нервный- я тебя от смерти и возвращения к тюремной жизни спасла, а ты меня в благодарность уже дважды убил!

Спасла? Так этот прокуренный бас- это "она"?

— Рассказывай кто ты тако…такая, и поскорее, я не собираюсь торчать в этой пещере долго, — я нервно огляделся по сторонам, — кто знает, вдруг к тебе помощь уже идет?

Несмотря на мои опасения, под капюшоном оказалось вполне себе миловидное личико, вроде тех, что рекламируют туристические маршруты на рекреационные планеты- белоснежные зубы, миндалевидные глаза в обрамлении густых ресниц, кокетливые ямочки на щеках и окружающие всю эту красоту пепельного цвета волосы…отличали ее от нормального

представителя людей длинные уши, и само собой пугающий голос…

— Успокойся, я друг. Я связалась с тобой по поручению консула, ради твоей же безопасности, — девушка развела руки в стороны, показывая мирные намерения, — видишь, я не нападаю.

Я дергано усмехнулся:

— Еще бы ты нападала- знаешь, поди, кое- что о моих навыках- должна понимать чем грозит нападение на меня!

Незнакомка демонстративно устало опустила руки:

— Когда ты прекратишь угрожать? Повторяю- я тебе не враг, и если друзьями ты становиться не хочешь, тогда давай сойдемся на партнерах? Ты- мне, ну а я само собой- тебе. Поверь, без моей помощи ты не выберешься из этих подземелий, — она обвела рукой пещеру, в которой мы вели беседу.

Я покачал головой, выгадывая время для раздумий- нежданная гостья смутила все мои мысли…хотя каких там мыслей- идти вперед, выбираться из подземелий, избегать смерти. Я решил все же побеседовать с ней- выяснить что к чему:

— Откуда мне знать что ты именно от консула? Насколько я понял, меня уже давно списали со счетов…

Девушка устало улыбнулась:

— Ну наконец ты начал думать головой! Давай- ка найдем место поспокойнее, там и побеседуем. Боюсь что сюда может заявиться еще кто- нибудь, и посерьезнее этих, — она брезгливо отпихнула ногой обгорелую конечность насекомого от себя, — тварей.

Моя спутница знала много обо мне- в том числе и содержание наших с консулом приватных бесед, так что я решил выслушать ее, тем более особого выбора она мне не оставляла. Вкратце история, рассказанная ей, выглядела так: после моего заключения властями Веги под давлением общественности было решено ужесточить мое наказание. И верно- отбывание тюремного срока в игре, даже такого длительного, не казалось даже мне серьезным наказанием за те многочисленные смерти, которые я по их мнению принес на их планетку. Короче говоря из моей игровой жизни было решено сделать эдакий фриковый аттракцион, в конце которого мне предстоит стать грубо говоря овощем- именно это стало бы моим настоящим наказанием.

Случаи, когда игроки забывали о реальной жизни, уходя в виртуальные миры были нередким явлением- но это выбор каждого человека- если надоело жить так, как живется, и хочется пожить иначе…что ж, существует огромное количество компаний,

которые с радостью обеспечат тебя новой жизнью- за умеренную плату. Само собой те эпизоды, в которых пользователь сходил с ума, случались- что служило причиной многих судебных разбирательств. Но если причиной сумасшествия, или иного помутнения рассудка, становилась игровая реальность, а не технические проблемы- тогда победителем спора однозначно становилась компания. Именно таким методом и было решено со мной покончить. Если меня постоянно будут подвергать пыткам, физического ли свойства, или иного- неважно- долго я не протяну. Никто не протягивает.

С удивлением и даже некоторым шоком я узнал, что подобные методы воздействия активно используются всеми странами, в большей или меньшей степени- мало кто из участников виртуальных реальностей подробно читает договора, которые подписывает с фирмой, оказывающей соответствующие услуги в индустрии развлечений- это же игра, в конце концов! А дела- то, оказывается, вон как обстоят…

Короче говоря мою жизнь планировалось превратить в мерзкое шоу для удовлетворения жажды крови жителей Веги. И не подкопаешься…

Однако Хэйлин- так звали мою спасительницу, направили сюда вовсе не для того, чтобы спасти никому не нужного и неизвестного пилота третьей категории Таутина72. Корни ее появления оказались гораздо глубже…гораздо.

Не мигая, Я глядел на языки пламени походного костра, что она разожгла перед тем, как начать беседу, и думал, что поговорка "во многих знаниях много печалей" оказывается правдива. Но если по порядку, то…

— Как ты понимаешь, без поддержки грамотного специалиста, это я, — она скромно указала на себя, — у тебя не получится выжить. Твоя поимка с учетом всех обстоятельств, становится неизбежной, кто- то из твоих спутников, как их там… Арден и Наот- тал, скорее всего является агентом влияния Ошира. — Она задумалась на секунду, — а может и оба, почему бы не перестраховаться? И вели они тебя на заклание- в городе, куда вы шли, самый большой рынок рабов в этом регионе, и ни о какой возможности смены ауры там я даже не слышала. Я о подобном вообще не слышала.

— Этого не может быть, — я решительно покачал головой, — Арден сделал для меня очень много, без него я бы скорее всего до сих пор сидел бы в карьере.

Хэйлин посмотрела на меня, как на ребенка:

— Как ты не понимаешь- все что происходило с тобой до встречи со мной- это спектакль, в котором ты сам того не понимая играл главную роль. Роль жертвы! — она пожевала губами, — хотя я тоже хороша- налетела на тебя, рассчитывая на полное понимание…мне- то перед погружением консул разжевал все детали.

Я энергично закивал в ответ на такую, пусть и довольно скромную, но самокритику:

— Вот- вот! Тогда и ты мне разжуй, уж будь добра! А то я шел, никого не трогал, и вдруг появляешься ты, вся из себя красивая, и заявляешь что все, что в моей жизни было до тебя- ерунда, и только ты одна знаешь, как сделать так, чтобы все стало хорошо. И это я еще опускаю подробности!

Хэйлин сосредоточенно нахмурилась, глядя мне в глаза:

— Хорошо, я расскажу тебе немного больше того, что ты должен был узнать. Хуже все равно не станет.

Я демонстративно уселся поудобнее, намекая что готов слушать столько, сколько нужно, и девушка продолжила рассказ:

— Когда приговор привели в исполнение и заключили тебя в игровую капсулу, вопрос считался решенным. Но так считал только консул- у Веганского администратора были свои соображения на этот счет, как я уже говорила. — она взглянула на меня в поисках понимания, и я подбодрил ее кивком.

— Продолжу… В твоем приговоре помимо главного тезиса- а именно сроке твоего заключения и задранного показателя боли, были и другие, более тонкие моменты. Например, у оширских властей есть право транслировать твою игру- не все, само собой, например интимные моменты должны оставаться за кадром…но повседневная жизнь Кэпэкса вполне может быть предана огласке. Подобный договор заключают очень многие профессиональные игроки, ну например… — я взмахнул рукой, останавливая порок

информации:

— Постой, постой! Профессиональные игроки? Ты имеешь ввиду эту игру и играющих в нее людей? Что же тут профессионального- бред! Это же игра!

Собеседница иронично усмехнулась:

— Чтоб ты знал, эта игра, как кстати и многие другие подобные проекты, приносят про игрокам неплохой доход!

Я понимал, что ей нет никакого смысла меня обманывать- насчет этого уж точно, но решил все же развеять свои сомнения:

— Каким образом? И неплохо- это сколько?

Хэйлин задумчиво уставилась в потолок:

— Записи их игр, или прямые трансляции имеют большую популярность среди некоторой аудитории. А эта аудитория- потенциальный пользователь или покупатель продукции, относящейся к игровой индустрии. А насчет денег? Не знаю, если честно, меня этот вопрос не интересовал. Но полагаю не меньше десяти тысяч кредитов…

Я насмешливо фыркнул:

— Десять тысяч, ха! Да я раз в двадцать больше зарабатываю! Точнее…зарабатывал.

Хэйлин покачала головой:

— Они занимаются любимым делом не выходя из дома. А вот ты учился на пилота, зарабатывал лицензию на торговлю, искал контракты…и в итоге оказался тут. Со всеми своими кредитами… нечему хвалиться, знаешь ли!

Я раздраженно отвернулся- она очень емко описала те мысли, которые я старательно обходил стороной…сама тактичность!

— Ты заявилась меня поучать или помогать? Если помогать- так занимайся своим делом, нечего нотации читать.

Девушка кивнула головой и выпрямила спину:

— Ладно, на чем я там остановилась? Ах да, договор! Так вот, многие игроки заключают такой договор, согласно которому их игровая жизнь может транслироваться в сеть- и самые популярные из них как раз и зарабатывают больше всех. В твоем договоре этот пункт так же был. Консул не большой знаток всей этой кухни, так что подобный момент он упустил. Но ты наверное хочешь спросить, зачем администратор со своими советниками решили его внести? — она ожидающе уставилась на меня, однако настроения подыгрывать у меня не было ни малейшего, и я молча пялился на нее в ответ. Когда пауза немного затянулась, она поняла, что никаких вопросов я задавать не собираюсь, и, слава харшу, продолжила:

— Открыть доступ к твоим глазам они самостоятельно не могут- только с разрешения, но вот "вести" тебя с помощью каких-нибудь агентов они вполне в состоянии. Полагаю, такими агентами и были эти твои друзья- приятели.

На это я только мог стиснуть зубы- допустить что она права я мог- легко! Ценность дружбы я смог осознать еще до суда- глаза мне приоткрыл мой приятель, попавший в секту, и из- за которого, по большому счету, я и оказался в такой заднице. Так что доверять Ардену или Наоту на все сто я и не собирался. Но одно- не доверять человеку из- за краткого знакомства, и совсем другое, слышать о том, что этот человек играл с тобой, завлекая а ловушку. Я сощурился, глядя на огонь:

— Ну и что дальше?

— А дальше ты под их неусыпным взором попадаешь на рабский рынок, где тебя само собой покупает какой- нибудь "особый" рабовладелец, и ты ощущаешь на себе всю прелесть оширской системы правосудия. Ты же в курсе, что они хотели сделать с тобой там, на Веге?

Я судорожно сглотнул- сгорание заживо, вот что мне там готовили.

— Помнишь значит, — оценила мое лицо Хэйлин, — так вот, администратор смог все организовать так, что ты сможешь испытать все эти ощущения…но пара нюансов: это будет происходить много раз, а не единожды. И второе- боль будет вчетверо больше той, какую бы ты испытывал в реальности. —

она откинулась на стену, и пробормотала про себя:

— Интересная штука человеческий мозг, все- таки…

Теперь она уже не казалась мне такой уж красавицей, да и симпатии вызывала гораздо меньше, чем при нашем знакомстве, хотя куда уж меньше?

Она описывала мои приключения будто книгу читала- легко и непринужденно рассуждая о том, каково это- оказаться в моем положении, ни капли не понимая моих переживаний. Нет, я не напрашиваюсь на жалость, она мне и даром не нужна! В моей жизни хватало проблем, и справлялся ведь как- то- справлюсь и сейчас! Дело в человеческом отношении; для меня то, что происходит сейчас- абсолютно реально, и относиться к этому как к развлечению я не могу, да и не намерен. Однако посланница консула…

Хоть ее и прислали мне в помощь, и я для себя уже решил, что поверю ей- выбора у меня особого нет- но ничего больше делового сотрудничества у нас с ней не получится. Ну хоть так…

— Кстати говоря, наверняка твоя история будет в топах, а это значит что и у тебя есть возможность неплохо заработать! — Хэйлин все никак не могла успокоиться, и я решил сменить тему:

— Ладно, допустим я тебе верю, аргументы ты привела хорошие. Давай теперь поговорим о тебе: кто ты такая в прошлой жизни, кто здесь?

Она искоса взглянула на меня:

— Ну допустим о том, кто я в реальной жизни я рассказывать не собираюсь, но вот что касается игры- тут я могу быть откровенной.

Она одним плавным движением поднялась на ноги, и приняла картинную позу:

— Позволь представиться! Перед собой ты видишь сиятельную Хэйлин по прозвищу Опасная, чей кинжал всегда находит цель, а красота не знает равных! — закончив представление, она посмотрела на меня.

— Твое имя я уже знаю, что- то новенькое может расскажешь?

Она устало опустилась обратно на землю и надула губки:

— Скучный ты, и неинтересный!

Я стиснул зубы, глядя на девицу, и видимо она что- то такое почувствовала, так как примирительно подняла мне навстречу ладони:

— Ладно- ладно, успокойся! Поняла я! Я убийца 76 уровня, если тебя это интересовало, свои статы уж извини, показывать тебе не собираюсь.

Я поднял бровь:

— Больно нужны мне твои статы, все равно ничего не пойму. Я и со своими- то не сразу разобрался…ты лучше ответь как это я два раза тебя убивал, а ты живая оказалась?

Она насмешливо изогнула губы:

— Особое умение, можно получить на шестидесятом уровне- ты убивал моих клонов, не меня, вот и весь секрет. А клон обладает теми же способностями, что и оригинал, но немного в ослабленном варианте. Но будь уверен- даже этого с запасом хватит чтобы тебя убить, — она выдержала театральную паузу, — но я само собой этого делать не собираюсь. В круг моих обязанностей как раз входит защита твоей бесценной тушки.

— Ну хоть одна хорошая новость. А что еще ты обязана делать?

Хэйлин опасливо покосилась в мою сторону:

— Ничего такого, что бы мне не нравилось, так что губу не раскатывай.

Ну что за человек? Я за свою жизнь сражаюсь ежедневно, рискуя всем, что у меня есть, а ее беспокоит подобная ерунда!

— Можешь расслабиться, ты мне и даром не нужна иначе, как в роли телохранителя…ну или советника, я- то в этой игре пока не разобрался полностью.

Ничуть не удивился, когда она возмущенно вскинула брови:

— Хочешь сказать что я уродина?

Ну что за создания- никакой логики.

— Нет, все в норме, просто я больше по брюнеткам. Ты не в моем вкусе, не повезло, ага. В общем, давай не будем тратить время на пустяки, а перейдем к главному. Я не думаю что консул настолько добр, чтобы отслеживать судьбу какого- то торговца, который к тому же является террористом по совместительству. В чем подвох?

Хэйлин только открыла рот, но я не дал ей начать:

— Учти, у меня нет желания выслушивать фантазии о добром дяде из правительства, в это я не верю. Так что давай сразу перейдем к правде. Моя жизнь в последнее время- бардак и неразбериха. Только я вроде начал что- то понимать и видеть ближайшие перспективы, как появляешься ты. Уж будь добра, постарайся расставить все точки над и.

В самом деле, мне уже надоели эти бесконечные вопросы, на которые никак не удается дать ответ. Ходишь впотьмах, пытаясь наощупь найти верный путь, и отбиваешь ноги о невидимые препятствия. Я не собирался больше терпеть эту неизвестность, особенно когда рядом находится источник информации.

— Итак, меня интересуют ответы на следующие вопросы: первое- зачем консул решил мне помогать? И второе- как я понял, это тебя прислали мне на помощь; так вот- каким образом ты собираешься это делать? И учти- если ответ покажется мне лживым- считай свою миссию проваленной. Я не собираюсь слушать указания не — пойми — кого, — я сделал царственный жест рукой:

— Начинай.

Девушка молча выслушала мои претензии, и усмехнулась в ответ:

— А ты палочку- то не перегибаешь, дорогой мой?

Я вернул усмешку:

— Ты верно заметила, что "дорогой". Это ключевое слово. Я могу быть "твоим дорогим", но только на моих условиях. Так что думай…

Губы Хэйлин сжались в упрямую полоску, она молча встала и вышла из круга света, отбрасываемого костром.

Ну, брат, сейчас многое решается, — подумал я про себя. Сложно играть на чужом поле, еще сложнее на нем играть, не зная при этом правил. Так что я или буду покорным телком плестись за этой девицей, или все же смогу отвоевать себе хоть немного независимости и влияния. Надоело мне идти в темноте.

Шаги девушки медленно, но верно удалялись от нашей стоянки, и вопреки этому крепла моя уверенность в правильности избранной мной тактики.

Я вновь уставился на танцующее пламя костра.

Горит без дров…магия, что сказать…

Убийца так и не вернулась, и я лег спать в неведении относительно ее решения. Однако несмотря на туманные перспективы и потерю почвы под ногами, спал я отлично. Давно надо было брать штурвал в свои руки, а не слушаться всех встречных- поперечных.

Для стоянки Хэйлин долго выбирала место, и обещала, что оно будет самым безопасным из возможных. Таковым оказался узкий, извилистый проход, оканчивающийся тупиком, у которого она и разожгла с помощью непонятной мне магии костер. В данный момент, кстати, отсутствующий- видимо кончился заряд…или каким там образом он устроен- не знаю.

Проделав утреннюю гимнастику, и с содроганием вонзив себе в ногу "ритуальный кинжал", я вырубился- ничего необычного, стандартная процедура сброса показателя боли. Пришел в себя я через несколько секунд- организм как всегда не совсем адекватно чувствовался после сброса, так что я решил немного подождать, заодно перекусив.

Отличное, подгоревшее с одной стороны и сырое с другой

мясо, что я достал из своей сумки, зашло на ура- неповторимая текстура в сочетании с оригинальным вкусом вновь напомнили мне о величии моего поварского таланта и доброте оширских судей. Привычно проглотив кусок резины, удивительным образом сочетающий в себе пресность и горькоту, я огляделся по сторонам- кошачий взор четко указал мне единственный возможный маршрут- вперед и только вперед! Осталось только выяснить кое- что:

— Хэйлин, ты тут? Я собираюсь идти дальше, так что самое время показаться и огласить свое решение!

Застыв на месте, я огляделся- никаких признаков присутствия убийцы я не обнаружил: что ж, полагаю персонаж 76 уровня вполне в состоянии спрятаться от нуба, каковым я и являюсь. Кстати не факт, что она находится здесь- возможно взбалмошная девица психанула и оставила меня одного- вечно блуждать по хрустальному лабиринту, и я научусь готовить прекрасные пудинги из слизней, или жаркое из муравьев… Но я в это не верил- если ее послал тот, о ком она мне вчера весь вечер талдычила, тогда никуда она не денется- вернется как миленькая!

Так что мне ничего не оставалось, кроме как пожать плечами и, облачившись в свой потрепанный доспех, отправиться в путь.

Доспех кстати крайне нуждался в ремонте- когда я его нашел, он был далеко не в лучшем состоянии, а сейчас, после испытаний, которым я его подверг, выглядел вовсе жалко. Железо кирасы истрепалось так сильно, будто его пожевал и выплюнул какой- то великан, то же касалось и остальных частей доспеха. Ну, навыка ремонта у меня нет, так что…

— И куда ты собрался без меня? Сдохнешь же! Или заблудишься!

Консульская посланница эффектно появилась метрах в пяти прямо передо мной, вся при параде- темный плащ она сняла и теперь красовалась изящными доспехами, которые скорее являлись украшением, нежели защитой. Я, признаться, в какой-то мере был даже рад ее появлению, высокоуровневый союзник мне отнюдь не помешает, да и разговор вчерашний надо бы закончить.

— Ну, допустим, про "сдохнешь", это твоя фантазия-

справлялся же до сих пор как- то? А насчет "заблудиться"…веди меня! Я так понял ты дорогу знаешь?

Убийца, расстроенная моей невозмутимостью, досадливо поморщилась и кивнула:

— Вывести тебя отсюда смогу. И кстати…твое умение, которым ты так гордишься, не ко всем применимо, чтоб ты знал. И твое счастье, что ты еще не встречал врагов, которым плевать на твои "оковы боли".

Теперь настал мой черед кривиться- неприятно осознавать что кто- то знает о твоих возможностях не меньше твоего…хотя… Она знает то, что получила от Жорика- как- никак мы с ней представители одной "конторы". Все, что не относится к этому, для нее остается загадкой. Например то, что я "создатель", и уже кое- чего на этом поприще добился.

Так что я проглотил ее замечание, и спросил:

— И кто же может выстоять против меня один на один? Особенно если я ждать не буду, когда враг сам атакует? — я красноречиво провел мечом у своего горла.

Хэйлин неприлично расхохоталась, задрав лицо к потолку:

— Как ты наивен, раб своего бога! Ты должен быть в курсе, что твое умение работает только на тех противниках, которые в состоянии испытывать боль! Тебе повезло, что эти муравьи, с которыми ты встречался ранее, не имеют иммунитета к подобного рода атакам. А что случится, если тебе встретится враг, не чувствующий боли? А таких хватает, уж можешь мне поверить: големы разного рода, нежить любых цветов и размеров, некоторые виды тех же насекомых! И это далеко не полный список тех, кому плевать на твои хваленые "оковы"!

Вот это засада… Я конечно читал описание навыка, но как- то не встречал до сих пор подобных противников, и у меня сложилось впечатление, что приставка "против врагов, чувствующих боль" была скорее данью Мардуку, сделанная для красного слога. А вон оно как оказывается… М- да, а ведь я мог серьезно встрять! Про это Арден не упоминал.

— И как мне понять, может противник испытывать боль или

нет? — своим замечанием девушка вернула меня на землю- большое ей спасибо за это!

— Опыт. Только опыт может подсказать, что за враг перед тобой. Искусственно созданное существо, или нежить…их ведь тоже множество разновидностей- тот же архилич- выглядит как старый маг. Ан нет- нежить высшего круга!

— Ну надеюсь тут- то подобной пакости нет? — вопрос я задал скорее для поддержания беседы, все равно в тоннели я уже боялся выходить как прежде- с "открытым забралом" — мне нужен проводник.

— Таких сильных мобов тут конечно нет, но для того чтоб тебе навалять их и не нужно.

— Ладно, я понял, хватит повторять что меня точно убьют. Ты скажи лучше что решила? — я выжидательно уставился на нее. А она вытаращилась в ответ на меня. Бодались взглядами мы недолго- я отступать не собирался, а она понимала- что- то ей да придется рассказать.

В то, что она выложит всю информацию, как есть, я не верил ни капли- не в том я положении, козыри у нее на руках. Но со временем я надеялся вытянуть из нее побольше.

— Ну хорошо…слушай внимательно- то что я тебе расскажу, относится к секретной информации, всего я не знаю, так что, — она красноречиво подвигала глазами, черт знает что это должно значить, но я решил ее внимательно выслушать.

— Там наверху, — она снова закатила глаза, — кто- то очень сильно хочет использовать твою историю в своих целях. Сразу скажу- что это за цели я не знаю! Мне надавали целую кипу инструкций, согласно которым я должна действовать, и заплатили… — она замялась и на секунду отвела глаза в сторону, — много. — она с кислой миной оглядела мою невзрачно выглядящую на ее фоне фигуру.

— Ты мой самый сложный клиент- она раздраженно пнула ногой ни в чем не повинный камень, лежащий на земле, и я подумал про Подлеца- совсем забыл о нем во всей этой кутерьме.

— Ладно…короче говоря я должна охранять тебя как зеницу

ока, скрываться так, будто от этого зависит моя жизнь. При этом нельзя прятаться в каком- нибудь замке…идиотизм- там бы ты был в куда большей безопасности, чем расхаживая по миру. Нанимать кого- то еще для охраны тоже нельзя. "Светиться" около тебя тоже нельзя, черт побери! Ничего нельзя, кругом одни проблемы, я чувствую что вляпалась во что- то крайне опасное! Вчера я связалась с заказчиком- решила уточнить некоторые моменты, так он сперва обругал меня за непрофессионализм, а потом взял, и увеличил мой гонорар вдвое! И намекнул на то, что если я откажусь от работы, то рискую не только деньгами! Кто ты черт возьми такой, Таутин?! И не надо мне врать про террориста, я вижу что та история с взрывом терминала полная чушь!

Я ошарашенно слушал ее повествование, плавно переходящее в истерику, и пытался сложить два и два в своей голове. Уравнение не получалось. Выходит, что меня, что эту Хэйлин используют втемную? Или…или она талантливо прикидывается напуганной дурочкой? — я покосился на нее, но так как физиогномист из меня никакой, то ничего особенного не заметил…тем более, если она профессионал, то куда мне со своим гражданским образованием лезть на эту шпионскую кухню?

Но птичка запела, а это главное! Так что я тактично предложил ей присесть- благо из тупичка мы никуда так и не вышли- и аккуратно продолжил расспросы, стараясь не нажимать на нее так откровенно.

Что ж… Ее сбивчивые пояснения немного разогнали туман вокруг меня, однако до полного прозрения было еще ой как далеко. Она- профессиональный игрок, занимающийся всякого рода наемной деятельностью тут, в игре. Охрана вип- игроков, разовые миссии, требующие навыков асассина, заказные убийства- оказывается, занимаясь подобной ерундой в игре, можно было неплохо зарабатывать на жизнь. И вот ей заказали меня- точнее мою охрану; но с несколькими нестандартными условиями, часть из которых она уже мне перечислила. Концом нашего совместного путешествия должен будет стать крупный город- Налп, до которого я должен добраться своим ходом и в добром здравии.

Ей были переданы инструкции, которыми меня снабдил Жорик, и было сказано, что по возможности хотелось бы избежать прямого контакта с целью- то бишь мной. Никто не должен был

заподозрить, что мне помогают.

Она и раньше получала необычные задания, но это было уж совсем особенным, а когда огласили сумму- она не смогла устоять. Как и я в свое время…

Так что теперь она находилась в тупике- я был в курсе кто заказчик, и горел желанием узнать еще больше деталей, ибо та игра, что закручивалась вокруг моей скромной персоны, мне совсем не нравилась. Я бы хотел провести свое наказание как- то без подобной суеты- прокачать себе какое- нибудь "плевание в потолок" до сотого уровня, и ждать окончания срока в спокойной обстановке- это как минимум. К сожалению, несчастной убийце 76 уровня ничего кроме того, что она мне поведала, было неизвестно.

После нескольких вопросов я понял, что и инструкции от Жорика ей передали в несколько отретушированном виде, и догадаться обо всех нюансах моего заключения она не могла. Ну и ну… Ясное дело, что подставлять Хэйлин я теперь не собирался- и дело вовсе не в моей доброте, отнюдь. Просто если неведомый заказчик, назвавший себя "консулом" узнает о провале всей секретности, то вполне возможно, девушку, сидящую передо мной сейчас, заменят на другого человека, более…гм… профессионального. Тут- то моя вольница и кончится, не начавшись. Я не обольщался по поводу своей способности играть на одном уровне с какими- то секретными агентами харш знает чьего государства.

Если сперва я думал на свою родную Нивэйскую республику, то теперь уже и не знал, на кого смотреть. Но однозначно это не Ошир! Те бы не выдумывали таких сюжетных поворотов- меня бы просто довели до рабского рынка, и все- финиш. Нивэй ли это? И даже если это так, могу ли я рассчитывать на какую нибудь поддержку- ведь один человек в масштабах республики это даже не песчинка…особенно такой- вроде меня. Торговец, каких тысячи на просторах космоса, гражданин третьей, далеко не самой уважаемой категории… Вот черт, хотел прояснить для себя ситуацию, а появилось столько новых вопросов, что хоть волком вой! И решать мне эти вопросы предстоит не в удобном кресле первого пилота, советуясь с умным искином Грегором, а сидя на холодном каменном полу, окруженным монстрами, и рискуя попасть на оширский костер…который будет длиться очень долго!

Я с силой провел ладонью по лицу, безуспешно стараясь собраться с мыслями:

— Ну и что ты посоветуешь?

Хэйлин непонимающе уставилась на меня, и открыла рот, но оттуда донеслось только какое- то невнятное кряхтение. Тогда она обвинительно ткнула в меня пальцем, и собралась, наконец, с силами:

— Это я должна у тебя спрашивать, что теперь делать! Это я в заднице, а не ты! Если "консул" узнает что задание фактически провалено, то боюсь, что меня…просто боюсь! Это тут я храбрая убийца Хэйлин, в реальности все совсем не так!

Я снова ожесточенно поскреб голову- если заказчик на самом деле консул, тогда зачем ему скрывать свою помощь? Наоборот- лучше пересечься со мной и действовать сообща! Если он решил поиграть в секретность- значит тому есть причины, но хотелось бы знать, какие.

Наемная убийца растерянно смотрела в сторону- у меня возникли подозрения, что она несколько моложе, чем старается показаться. Ее замечание о том, что у нее проблемы серьезнее моих я пропустил мимо ушей- я в ее глазах должен выглядеть обреченным уголовником без шанса на спасение, так что понять ход ее мыслей в принципе возможно.

— Ладно, слушай сюда. Мы все равно не узнаем всего замысла консула, но пока я одобряю его маневры- жить- то хочется! Поэтому предлагаю поддержать его игру- ты охраняешь меня, я убегаю от преследователей. И все счастливы.

Она с благодарностью посмотрела на меня, хотя мне на сохранение ее секрета было побоку- просто пока что это совпадало с той линией поведения, что я избрал для нас обоих.

Само собой никакого определенного плана я не имел, так что выжидательная позиция казалась мне лучшим решением на данный момент. Именно так мы с девушкой и договорились вести себя- разумеется обговорив возможность внесения корректив в случае непредвиденных обстоятельств.

Глава 17

Как ни странно, но игра будто предоставила нам с Хэйлин несколько часов относительно спокойного времени для общения- нападения тварей случались довольно редко, и мы поговорили с ней о ситуации, в которую оказались втянуты.

Я немного завидовал Убийце, чьих навыков с избытком хватало для нейтрализации большинства монстров, населяющих Хрустальные Горы. Она разбиралась с ними порой быстрее чем я успевал их заметить, отчего мое эго недовольно ворочалось.

Кстати, насчет горного обвала, благодаря которому я и очутился во тьме подземных переходов- он оказался делом рук Хэйлин. Она воспользовалась магическим свитком для вызова землетрясения- и довольно дорогим, судя по всему. Моя очередная напарница крайне щепетильно относилась к деньгам- считала буквально каждый потраченный кредит. Деньги конечно любят счет, об этом я и сам прекрасно знаю- но она буквально все оценивала в денежном эквиваленте. При чем это касалось не только очевидных вещей- свитков, обмундирования и подобных материальных ценностей, а всего остального: по какой- то таинственной, ведомой только ей формуле она могла рассчитать стоимость каждого своего шага, каждого решения. Откуда такая меркантильность я понять не мог, и решил не обращать на это внимания.

— Значит так, я скину тебе карту окружающих земель- чтобы ты не заблудился, когда останешься один. Думаю лишним будет напоминать тот факт, что доверять никому нельзя. И кстати, раз уж заговорили об этом, — Хэйлин многозначительно подняла палец к потолку, — даже если ты встретишь человека, похожего на меня, не факт что это буду я. Не забывай- ты в игре, а тут возможно в том числе принимать облик другого человека. Так что будь внимателен. Если бы не твой аккаунт, можно было бы обменяться контактами, и переписываться как все нормальные люди, но тебе это недоступно.

Я огорченно кивнул- было очень сложно чувствовать эту информационную изоляцию от окружающего мира. В реальности я был постоянно в сети, а ее отсутствие обычно показывало наличие проблем.

— Отлично! Я отмечу на карте места, в которые тебе лучше не соваться, и распишу твой дальнейший маршрут. Другие игроки не смогут распознать в тебе заключенного, выглядишь ты как…, — она оглядела меня, — как неудачник. Но рисковать не стоит, так что стоит избегать людных мест. Общайся поменьше,

держись в стороне от любых событий, короче не привлекай ненужного внимания к своей персоне. Будь уверен, несмотря на игровые реалии обязательно найдется какой- нибудь не в меру патриотичный оширец, который с радостью сдаст тебя властям. И это… Организуй как можно скорее место воскрешения. Ты же до сих пор после смерти появишься у рудника?

Я поморщился, подумав об этой проблеме:

— Точно.

Убийца недовольно скривилась:

— Если ты не переназначишь место воскрешения, все наши планы могут полететь к черту. Так что привязка- первым делом! Неважно где, неважно, с каким коэффициентом потери опыта- в любом месте! — она сердито посмотрела на меня.

— Да понял я, понял. Арден мне говорил о том, что "круги" располагаются в крупных городах, и я думал…

Спутница резко перебила меня:

— Сто процентов твой Арден это агент веганского администратора! В этом мире круги воскрешения расположены не только в городах и более мелких селениях- некоторые, бывает, встречаются просто посреди безлюдной местности…не удивлюсь если вы за те несколько дней, что я вас искала, успели пройти пару- тройку таких! — она задумалась о чем- то, и дальше мы несколько минут шли в тишине, прерываемой только нашими шагами и скрипом моих доспехов.

При взгляде на шкалу их прочности я совсем расстроился- еще пара хороших трепок, и им настанет конец. Когда параметр прочности вещи равнялся нулю- та ломалась, исчезая из инвентаря, оставляя вместо себя различный хлам, и к сожалению моя амуниция была очень близка к этому.

— Слушай, а у тебя есть навык "ремонта"? Мне бы вещи подновить…

— Вынуждена отказать. Я никак не должна тебе помогать- за исключением советов, само собой. Иначе администратор может что- то заподозрить.

Я поднял бровь:

— Выходит, рассчитывать на твою помощь я не могу.

Хэйлин успокаивающе повела рукой, остановившись:

— Поверь, мне самой эти проблемы ни к чему. Обычно я могу, ну например, подбросить клиенту редкий свиток, или зелье. Но не в твоем случае, консул очень жестко выставил рамки, за пределы которых мне не позволено выходить, — она усмехнулась, — тебе ведь нужно достичь Налпа, помнишь? Путь туда неблизкий, и дело не только в расстояниях. Мобы, люди… все это увеличивает цену…

Я снова поморщился- кто о чем, а она о деньгах. Убийца заметила мою гримасу и резко шагнув навстречу, ухватила меня за стальной воротник кирасы:

— Слушай, Таутин! Я не от хорошей жизни взялась за это дело- мне нужны эти деньги! Не знаю что там за аферу вы со своим консулом затеваете, да это и не мое дело- но свои кредиты я должна отработать! И поверь мне- я не стану рисковать ими просто так!

— Эй эй! Полегче!

Я наконец смог разжать ее пальцы- силы оказывается у нее не намного больше моего, справился! Она так и осталась стоять с протянутой вперед рукой, сжатой в кулак, не отрывая взгляда от меня:

— Неужели ты думаешь, что будь моя воля, я бы не нашла другой способ переместить тебя в Налп? Это мир магии, и способов масса, поверь мне. Большинство из них тебе не подойдут, ибо противоречат приказам оттуда, — она ткнула пальцем наверх, и вновь зашагала вперед.

Я пошел следом, ожидая продолжения монолога, но затянувшаяся пауза показала, что спич окончен, и я решил напомнить о себе:

— Ты сказала "большинство". Значит все же остались доступные мне способы? Подскажешь парочку или так и будешь молчать?

Она оглянулась через плечо, и ответила, не останавливаясь:

— Именно над разработкой плана твоего путешествия я и работаю в данный момент и буду благодарна, если ты не будешь мешать мне. Потому как помощи в этом от такого нуба как ты ждать не приходится.

Я шумно выдохнул- ну консул, ну удружил с партнером!

Понимая, что в будущем возможны критические ситуации, схожие с той, что я испытал в муравьиной пещере, я решил создать себе гандикап. Провернуть это было решено следующим образом- набить опыта почти до следующего уровня, и после переключить его, как и ранее, на Подлеца. При следующей встрече с врагом у меня будет запас в дополнительную жизнь. Само собой есть и свои недочеты, вроде необходимости сейчас точно рассчитать получаемый опыт и не проскочить уровень случайно, а после получить эти самые недостающие крохи опыта. Так что я побеседовал со все еще размышляющей убийцей на эту тему, и она дала мне свое высочайшее соизволение на осторожный гринд. Как только я начинал сомневаться в своих силах, мне надлежало бежать к ней за помощью, от которой я само собой отказываться не собирался, но…а, харш с ней!

Только отношения у нас начали налаживаться, как она снова превратилась в раздражающе высокомерную особу. Произошел этот скачок в настроении после того, как она заметила мое недовольство ее отношением к заданию. Никак не могу разобраться, что с ней не так- она не раскрывается, не дает понять себя. И плюнуть на это не получается- не знаю как Хэйлин, а я ощущаю огромное давление в связи с новой информацией, которой она поделилась- многократная смерть в огне с повышенным болевым значением.

Это знание абсолютно не способствовало моему нервному спокойствию, так что теперь я дергался от каждого шороха и поминутно оглядывался на Хэйлин- не отстала ли, не потерялась ли? Даже понимая степень ее заинтересованности, хоть и приблизительно, я не мог довериться ей. Точнее мог, и хотел, но… не мог. Сознанием я понимал, что она будет стараться выполнить задание до последнего, но подспудно червячок неуверенности меня грыз. Так что, в очередной раз поймав себя на переглядываниях с Хэйлин, я скрипнул зубами, и ускорил шаг- мне не нравилась такая зависимость.

"Оковы боли", "темница боли", удар лезвием себе по горлу- очередная пещерная тварь падает замертво, не успевая даже заметить меня, и так дальше по накатанной — "оковы", "темница", удар- опыт…опыт…опыт…

До отмеченной мной цифры в 99.9 % шкалы опыта осталось совсем немного, когда убийца догнала меня:

— Остановись, куда разогнался? Еле догнала… Я тут набросала твой будущий маршрут. Твоя задача- не отклоняться от него намного, всю дорогу я не смогу приглядывать за тобой. Держи карту- тут только самое главное, но для нас должно хватить, — перед моими глазами всплыло предложение о передаче карты, на которое я согласился.

— Смотри, путь до Налпа- конечной точки твоего маршрута неблизкий, так что придется попутешествовать. Как выйдем из этих гор- пойдёшь в Аяппу, это не больше дня неспешного пешего пути.

Она заметила, что я делаю пометки на новоприобретенной карте, и предостерегла:

— Лучше бы ты запоминал мои советы на словах. Учти- опытный вор в состоянии вытянуть карту игрока, не всю конечно, но в твоем случае и это важно. А если ему попадется что- то с пометками? — она дождалась моего кивка, и продолжила:

— Далее, из Аяппы ты должен попасть в Холмогорье. Это опасные земли для одиночки- там нет официальной власти, и присматривать за порядком некому, так что если где тебя и будут

убивать, причем просто так, ни за что- так это там. Вольница, одним словом.

Я озадаченно нахмурился:

— Ничего себе ты мне маршрут подготовила!

Хэйлин раздраженно отмахнулась от моих претензий:

— Дослушай сначала до конца, а потом и претензии предъявляй! Холмогорье объединяет в себе несколько локаций поменьше, каждой из них управляет самоназначенный барон. Его власть держится на личной дружине и собственной силе. Убьешь барона- сам станешь хозяином земли, правда смысла от такой авантюры нет никакого. Те земли ничего кроме проблем не приносят, так что игроки давно отказались от претензий на них, и теперь там правят бал неписи. Наши там собираются только с целью набрать заданий да подраться. Я знаю многих оттуда, но помочь этим тебе, к сожалению, не смогу.

Я скривил разочарованную физиономию, на которую убийца снова закатила глаза:

— Ну до чего же ты приставучий, объяснила же- не могу я тебе явно помочь! И тайно тоже не могу- консул запретил вмешивать в это дело посторонних, я же объясняла!

Я поднял вверх руки:

— Ладно, не кипятись, понял я! Просто напрягает эта ситуация- я же не железный в конце концов! Это ты оказалась здесь пару дней назад, а я тут харш знает сколько сижу под дулом пистолета. Точнее одной ногой в костре. Вот и прикинь каково это- оказаться на моем месте! Я сюда не играть пришел, как ты- меня насильно сюда впихнули, когда я в отрубе валялся! Я тут выжить пытаюсь, ибо от этого зависит не только моя игровая свобода или жизнь, смекаешь о чем я?!

Хэйлин даже отступила на шаг назад от моей короткой отповеди, и отвела взгляд в сторону:

— Извини. Об этом я как- то не думала.

Я уже и не рад был своей неожиданной вспышке- сорвался, бывает. Нужно почаще расслабляться. Правда если обыкновенный игрок может сделать это кучей разных способов, то я даже поесть вкусно не имею возможности. Вот же засада!

— Ладно, замяли. Просто постарайся видеть во мне живого человека, а не очередного клиента.

Я вспомнил свой последний разговор с "Грегором" — вот казалось бы, простой искин, и не самый совершенный, но прощались мы как старые друзья. Свыкся я с ним. И видел в "Грегоре" не только машину. А, к черту воспоминания, нужно о деле думать!

— Рассказывай, что дальше делать?

— Я продумала твой маршрут таким образом, чтобы он проходил по территориям, подходящим тебе по уровню- то есть в районе 10–20. Кстати какой он у тебя?

Я ответил, и Хэйлин довольно покивала:

Значит я все верно рассчитала. Аяппа- один из начальных городков, он небольшой, хороших вещей там не приобретешь, но тебе- в самый раз. Заодно может и к наставнику сходишь.

Я встрепенулся:

— Наставник? Ты о Жреце Боли?

Убийца кивнула, глядя на меня:

— Он самый. Наберешься там ума- разума, изучишь пару новых трюков, купишь шмотки на свой уровень…, — она скептически осмотрела меня, — слушай, а ты везде такой…, — она пожевала губами, выбирая слова, — такой шрамированный?

Я уже начал привыкать к своему новому имиджу, а Наот с Арденом как- то не акцентировали внимания на этих особенностях моей основной профессии. Взглянув на свои ладони, не прикрытые доспехом- шрам на шраме, всех форм и оттенков, я скривился- жуть!

— Практически везде, а что? — я подозрительно покосился на спутницу.

— Тебя легко обнаружить из- за этого. Обычно тела рабов твоего бога украшают куда менее бросающиеся в глаза отметины, но ты какой- то уникум. Для твоего поиска никаких особых примет не нужно сообщать- ты сам, одна сплошная большая примета.

— Я перчатки одену…и забрало поднимать не буду…когда куплю шлем с забралом.

Меня вдруг осенило- может именно поэтому Жорик рекомендовал профессию "рыцаря" для изучения? Рыцарь с головы до пят закован в броню, через которую не видно, кто под ней скрывается!

— Верно, полный доспех может помочь. Советую взять вторичную профессию "рыцарь", там неплохие бонусы, плюс он не так сильно зависит от богов как многие другие…

Опа- еще один неожиданный плюсик- единобожие имеет свои минусы, но рыцаря они не касаются!

— У тебя единобожие уже взято?

Я кивнул с довольным видом, на что убийца только поморщилась:

— Понятно. Значит дальше, после того как купишь доспех… кстати деньги у тебя есть?

— Нет, денег у меня нет… Но есть это! — я достал из сумки "редкий хрустальный плевок" и продемонстрировал его девушке.

Реакция той меня порадовала: она удивленно открыла рот и дернула рукой, будто пытаясь взять трофей, но сразу же взяла себя в руки:

— Откуда это у тебя? Еще и редкого качества…

Я пренебрежительно взмахнул рукой:

— Да так, встретились мне мобы кое- какие, и начали плеваться- еле отбился! Несколько таких штуковин, — я подбросил "плевок" на ладони, — я и нашел после боя.

Хэйлин с сомнением посмотрела на меня, видимо пытаясь понять, шучу ли я.

— Они что, очень дорогие? — я протянул ей застывшую каплю. Убийца осторожно взяла ее, и внимательно осмотрела со всех сторон:

— Ну, редкое качество как бы предполагает хорошую цену. Я не знаю, сколько можно выручить за нее…

— Него. — машинально поправил я Хэйлин.

— Чего? — она непонимающе уставилась на меня.

— Ну, это же плевок. А плевок- это он… — я смутился от неуместности разговора. Хэйлин видимо задала себе вопрос о моем умственном здоровье, но не стала развивать эту тему:

— Пускай будет он. Так вот: не знаю сколько дадут за него. — она внимательно посмотрела на меня:

— Ты сказал, что у тебя есть несколько таких. Это правда? Если да, полагаю, покупка доспеха и прочей амуниции не доставит труда. Главное найти самого выгодного покупателя: эти штуки, — она вернула мне хрустальную каплю, — могут использоваться в алхимии, в артефакторике, для проведения разных ритуалов. И цены наверняка будут довольно сильно разниться.

Для меня это не играло решающей роли- я не горел желанием без серьезной необходимости бегать по игре, разыскивая самого выгодного покупателя, но девушке ничего не сказал.

— Выходит если у тебя коэффициент опыта 4 к 1, тогда видимо и шанс на выпадение вещей увеличивается соответственно. Круто… — Хэйлин немного зависла, оценивая перспективы, но тут же тряхнула головой, и продолжила излагать свой план:

— В Аяппе купишь все необходимое, и, раз уж у тебя деньги есть, тогда советую прикупить еще несколько свитков- исцеление будет совсем нелишним. Не свети своей физиономией нигде, а еще лучше- прикрой ее чем- нибудь, тряпками там замотай например… И не забывай сменить место возрождения!

— Я понял, рассказывай дальше.

Девушка заправила прядь пепельных волос за ухо и

продолжила:

— Дальше тебе надлежит отправиться в Холмогорье. Если останутся деньги, советую нанять в Аяппе отряд охраны- пару тройку человек, не стоит обращать на себя излишнее внимание… и лучше пускай это будут неписи. Наплетешь им что- нибудь правдоподобное, чтоб обосновать необходимость охраны. Кстати Холмогорье- это единственный наземный маршрут к конечной цели с более- менее подходящим тебе уровнем локации- 25. Вокруг него уровней ниже 30 нет, и туда тебе рано. Да и 25 для тебя, честно говоря, великоват. От Аяппы до Холмогорья несколько дней пути, постарайся не привлекать ненужного внимания по дороге.

Хэйлин нахмурилась, продолжая говорить:

— Как я не старалась, пути безопаснее не существует. Телепортироваться тебе нельзя- маги при перемещении сразу увидят что ты беглый заключенный, есть у них такая возможность. И довериться как назло никому из наших нельзя, хоть и есть у меня надежные люди на примете.

— А "наши" это кто? Я думал ты работаешь сама по себе?

— Наши- это игроки в общем, так что ты правильно думал- мне выгодней работать индивидуально.

Я зашагал вперед по проходу:

— Ну хорошо. Вот вышли мы из этих гор, дошли до Аяппы, я там продал все ненужное, купил все нужное, возможно нанял охрану, застолбил себе место на тамошнем кладбище…

— Все верно, так и должно быть в идеале, — перебила меня убийца, — я сопровождать тебя по пути в город, как уже говорила, не смогу. Так что буду ждать тебя в Аяппе. Как только ты доберешься до нее, я узнаю об этом, и прослежу, чтобы у тебя все было в порядке. Если представится такая возможность- свяжусь с тобой там, но шансы маленькие, риск нарваться на слежку чересчур велик. В общем на месте разберусь- это уже моя забота.

— Ясно. Дальше я иду в Холмогорье…

— Если точнее- то ты идешь в Трикси- это один из баронских городов, достаточно большой, чтобы содержать стражу, и недостаточно богатый, чтобы интересовать кого бы то ни было.

Я вопросительно взглянул на шагающую рядом спутницу:

— Мне стоит опасаться стражи?

Хэйлин немного приостановилась:

— Не думаю что стража какого- то барона в курсе кто ты такой. Полагаю это их не касается- не забывай, что когда мы покинем горы- мы окажемся в другом государстве, со своими законами, преступниками и прочим. Так что куда больше тебе

стоит опасаться игроков. Тут одни оширцы играют, так что…сам понимаешь.

Я кивнул:

— Понятно. Я в Трикси проездом или по делу?

— Проездом. Передохнешь- и снова в путь. Останавливаться в землях баронов я тебе не рекомендую- опасное место. Постарайся проскочить Холмогорье как можно скорее. После этого остается последний рывок- и ты в Налпе. Там я тебя встречу.

Хэйлин замолчала и зашагала дальше.

— Встретишь- и что? — я демонстративно помотал головой, — ничего не понял! Какой мне смысл тащиться через все эти города в Налпу- только чтобы там встретиться с тобой?

Убийца раздраженно обернулась:

— Это все инструкции, что мне дал консул, больше ничего не знаю. Полагаю, за тобой станут приглядывать его люди, так что там мы с тобой скорее всего распрощаемся, и я получу вторую часть оплаты. Очень на это надеюсь… — пробормотала она.

Понятно…что ничего не понятно… Ладно, если в общих чертах план мы обговорили, то теперь хотелось бы уточнить пару второстепенных деталей!

— А что ты говорила по поводу заработка на трансляциях? Как думаешь- много я бы мог на этом заработать?

Вопрос, заданный спокойным тоном с интонациями безразличия, заставил Хэйлин резко остановиться:

— Так, слушай меня! Даже не думай сотворить что- то подобное- в первую очередь публичность играет против тебя самого! Попытаешься заработать на этом- и тут же окажешься на костре!

— И не видать тебе тогда консульских денежек! Кстати, колись- сколько он тебе обещал?

Наемница окинула меня сердитым взглядом, но ответила:

— А вот это уже не твое дело! Мои деньги касаются только меня, так что пускай сумма останется для тебя тайной! — и, гордо задрав нос к потолку, отвернулась, продолжив идти.

Ну и ладно, не больно- то и хотелось знать цифры в чеке консула…но вот свои цифры…

— И все же, чисто гипотетически- сколько я бы мог заработать?

Хэйлин устало выдохнула:

— До чего же ты упрямый, а? Не знаю я, и знать не хочу. Не люблю пересчитывать несуществующие кредиты, одно расстройство. И тебе не советую- подальше от соблазна!

Черт, а она меня заинтриговала! Насколько же с смогу подобраться к топовым игрокам…или как там называют тех кто

занимается этим бизнесом? Нужно будет все же расколоть ее при случае!

— У меня еще вопрос…и он не о деньгах, все по делу!

Хэйлин молниеносно метнула кинжал во мрак одного из боковых ответвлений, как уже несколько раз бывало, и, судя по предсмертным хрипам, в кого- то попала:

— Если по делу- спрашивай.

— Я правильно понимаю ситуацию- администратор Веги может доставать меня исключительно игровыми методами? То есть он не может просто обратиться к админам с требованием выдать меня ему?

Убийца согласилась:

— Так и есть. Игра- продукт международный. И хоть тут на всех админских постах по любому большинство оширцев, но, полагаю, они далеки от политики. И наверняка рисковать денежной работой вряд ли кто- то согласится, ради разовой прибыли. Так что нет, не думаю, что стоит опасаться подвоха с этой стороны. Ты конечно в глазах оширцев фигура весьма одиозная, но…сегодня- ты, завтра- кто- то другой. Время не стоит на месте!

Это да…сейчас я в "зените" своей славы…вот если была бы возможность создать клонов, как убийца, и отправить их в мир… думаю можно было бы неплохо заработать на этом. А это идея…и как отвлекающий фактор…

— Слушай, Хэйлин, неохота рисковать понапрасну- ты не слышала, есть ли у Жрецов Боли умение как у тебя? Ну это- с клонами которое.

Девушка, не оглядываясь, ответила задумчивым тоном:

— Вообще подобными навыками обладают очень многие. Правда выглядит это по разному, и реализуется тоже по- всякому. Я, например, не могу давать своим клонам сложные задания. Максимум- это заставить их выполнить несколько несложных операций- атаковать кого- то определенным умением, или сопроводить его… Кстати рыцари могут делать нечто подобное, но у них все вообще примитивно- даже не клон, а какой- то робот первого поколения получается, порой так тупят! Жалкое зрелище, так что обычно используется против мобов или в качестве отвлечения внимания- в принципе то что тебе и нужно. Правда доступен этот навык тебе станет нескоро! — она окинула меня насмешливым взглядом.

"**вы долгое время находитесь в темноте**"

"**умение — кошачий глаз- развилось**"

Ого- это хорошо! Круг видимого пространства раздался в стороны, добавив красок моему восприятию.

Глава 18

Игровые спецэффекты напомнили мне что я в игре, и тут же в памяти всплыл Арден, хвастающий великим множеством самостоятельно изученных заклинаний. А что, я не хуже- вон даже создал свое собственное, уникальное умение, которое кстати было куда полезней чем все остальное, что у меня было до этого, за исключением "оков боли" разумеется. Срочно нужно изучать новый навык- клонирование! На примере Хэйлин я понял, насколько он может быть полезен; главное чтобы мой дублер не был дурной программируемой болванкой, вроде тех, что у рыцарей. Меня, если честно, и вариант убийцы не устраивал- несколько несложных задач- маловато для меня и моих планов:

— А возможность сделать своего клона умнее есть?

— Вообще- то есть… Но из моих знакомых никто ей не пользуется- чересчур дорогое удовольствие.

Убийца с насмешкой посмотрела на меня- видимо цена должна была меня отпугнуть, но я все же слишком дотошный, чтобы удовлетвориться простым "дорого":

— Ты назови цену, а там посмотрим! — я приготовился, но сумма, которую озвучила Хэйлин, меня просто убила:

— Дай- ка подумать… Думаю в районе 700–800 тысяч кредитов. Моя реакция здорово позабавила девушку- я переждал ее довольный хохот, и, собравшись с силами, уточнил сиплым от мягко говоря крайнего удивления голосом:

— Сколько- сколько?! Я же серьезно спрашиваю! Быть не может, чтоб это так дорого стоило!

Хэйлин усмехнулась, покачав головой, и продолжила идти вперед:

— Однако именно так и есть. Видишь ли в чем дело- игровые серверы построены на основе кластеров, состоящих из искинов как минимум пятого класса. Все НПС, мобы, и прочая игровая лабуда обслуживаются именно такими кластерами- но мощностей обычно не хватает на полноценное обслуживание всех потребностей игры.

— Таких например, как клоны, я понимаю… Но не хочешь же ты сказать, что администрация игры…

— Именно это я и хочу сказать, — перебила меня убийца, — оширские пройдохи развивают игру, в том числе за счет частных инвестиций, выражающихся кроме всего прочего и в виде подобных дорогих покупок. То, что для меня неподъемная сумма, для кого- то всего лишь карманные расходы. Так что уверена- у лидеров сильнейших кланов, впрочем как и у просто очень

богатых людей, наверняка куплены ресурсы системы для нормального функционирования клонов. Ну и прочее…

— Прочее? А это еще что за прочее? — вопрос меня живо интересовал, ведь у меня в хранилище лежал искин 8 класса "Грегор", и включить его в свою команду помощников я был бы не против!

— Прочее это иные потребности игры. Я не в курсе как это устроено, но знаю что появление дополнительных вычислительных ресурсов- это новые квесты, новые сюжетные линии, новый шмот в конце концов. Игра находится в постоянном обновлении- каждую секунду создается множество вариаций различных ситуаций…

Я остановился:

— Хэйлин. Постой. У меня есть идея.

Девушка настороженно обернулась ко мне:

— Только не говори мне что у тебя есть семьсот тысяч кредитов, которые ты готов выкинуть на ветер!

Я повел рукой в успокаивающем жесте:

— Конечно нет, никаких семисот тысяч…, — дождавшись облегченного выдоха от Хэйлин, я закончил предложение, — я думаю помочь игре не менее чем миллионом.

Искин 8 класса с кучей дополнительных встроенных плюшек потянул бы и на гораздо большую сумму, но я решил округлить в меньшую сторону.

Моя спутница даже не оглянулась на мои слова, ограничившись насмешливым смешком, и пошла дальше по проходу. Не верит…

— У меня в камере хранения на одной из орбитальных станций Веги лежит искин 8 класса. Я готов дать тебе доступ к ней, если ты согласишься провернуть его подключение к системе.

Хэйлин остановилась, и развернулась ко мне- в ее глазах легко читался вопрос — "это правда?".

Я сделал шаг навстречу и протянул ей ладонь:

— Мы договорились?

Она уставилась на нее, как кролик на змею, и шумно сглотнула:

— У тебя в хранилище лежит штука, которая стоит миллион?!

Немного не на такую реакцию я рассчитывал…хотя… учитывая ее одержимость деньгами, нечему удивляться. Однако что- то я теперь даже не знаю, могу ли довериться ей в этом деле- девица явно не имела дел с большими, по- настоящему большими деньгами. Как бы чего не случилось с моей собственностью! Грегора можно продать и за два с половиной миллиона кредов.

Так что я взмахом руки предложил Хэйлин присесть и более плотно поговорить на эту тему. Если я прав, и у меня есть возможность использовать Грегора для отвлечения внимания с помощью клонов- что ж, я готов пойти на это. Мне тут сидеть еще шестьдесят лет, нечего ему отдыхать все это время!

Осталось только умение заиметь каким- то образом.

— Все верно. Только это не штука, а искин, зовут его Грегор, так что больше уважения- он обидчивый. И да, он стоит своих денег- я в него вложил почти столько же… Так что давай обсудим эту возможность подробнее: как это происходит, что для этого надо, и смогу ли я потом его забрать назад? Ну или выкупить, как там устроена эта система?

Ошарашенная такой новостью девушка присела на скальный выступ, и уже другими глазами посмотрела на меня:

Ну, если он не под арестом, то проблем быть не должно. Нужно заключить договор…кстати для этой задумки я тебе по большому счету и не нужна- все это можно провернуть через игру- через админов… С ума сойти- ты действительно готов выложить целый миллион кредитов!

— Не волнуйся, если все будет происходить так, как я задумал, то траты окупятся! Оставлять этим кровожадным идиотам Грегора я не намерен! — я посмотрел на убийцу напротив:

— Как связаться с администрацией? Коли мне от них подвоха можно не ждать- отчего бы и не познакомиться?

Девушка с сомнением покачала из стороны в сторону головой, и предостерегла:

— И все же я на твоем месте не особо доверяла этой братии, их единственная цель- выторговать побольше кредитов у наивных игроков, справедливость их не сильно волнует…

— А кого она вообще волнует. — пробормотал я.

Убийца сделала пару глубоких вдохов, будто новичок перед первым прыжком в гипер:

— Фраза- пароль, вызывающая представителя администрации игры звучит так: "демиурги, взываю к суду и справедливости". Обычно отвечают тут же. И кстати, не вызывай их по пустякам- за безосновательный зов могут и наказать.

Я потер руки:

— Ну, пока у меня нет возможности призывать клона, так что сейчас выясним, какие еще возможности дает подобная инвестиция! Не верю что умный клон- это единственное, что дает подобный подарок! "Демиурги, взываю к…

Хэйлин панично замахала руками и вскочила с камня:

— Ты чего творишь?! Дай мне хоть пять минут- спрятаться!

Не хочу, чтобы нас видели в одной кампании, незачем лишний раз рисковать! Она торопливым шагом засеменила по пещере, удаляясь и бубня под нос:

— Миллион! Целый миллион- с ума сойти! Ну не идиот ли?!

Губы сами собой разошлись в улыбке- забавная она…когда спит зубами к стенке. Профессионал, етить ее…

Пересидев десять минут- для гарантии, я произнес кодовую фразу, подтвердил вызов в выскочившей менюшке, и приготовился ждать- но Хэйлин была права- буквально через пару секунд в нескольких метрах от меня в воздухе из ничего сформировался золотой диск, в кольце которого колыхалось силовое поле- было очень похоже. Из него вышел, точнее- вылетел ангел- как их любят изображать в своих брошюрах разные сектанты: объятая золотым пламенем фигура, сжимающая в одной руке сияющий меч, и небольшой треугольный щит- в другой. За ее плечами пафосно расправились две пары крыльев, оставляя за собой в воздухе медленно тающий светящийся след. Эффектно, ничего не скажешь!

В голове из ниоткуда возник голос- думаю именно так бы и звучал настоящий ангел, если бы существовал- абсолютно нейтральный, какой- то…бесполый что- ли, но вместе с тем вызывающий дрожь внутри скрытой в себе силой.

— Ты звал, и я явился. Говори, бессмертный!

Я с подозрением уставился на ангела- его лицо было скрыто золотым сиянием…надеюсь, это обычное приветствие администрации, а не намек на мою "смертность".

— Привет. Я вот по какому делу беспокою- хочу инвестировать в эту поистине замечательную игру искин 8 класса нивэйского производства. Слышал, такое возможно? — по внешнему виду ангела нельзя было угадать, что он думает по этому поводу, и голос у него не изменился ни на йоту:

— Причина вызова веская, вот бланк стандартного договора- ознакомьтесь. Укажите пункты, которые вас заинтересовали, и обратитесь ко мне за помощью, если потребуется. Я внес свое имя в список ваших контактов, призывайте меня, когда будете готовы.

Фигура ангела скользнула назад в портал, и растворилась в воздухе вместе с золотым диском и прочими красивостями.

"**высшие силы вам благоволят**"

"+5 % **ко всем сопротивляемостям, +100 % к получаемому опыту**"

Вот черт! Бафф от высших сил мне упал хороший, даже замечательный- но так не вовремя! Вот здорово было бы уметь "консервировать" подобные благословения… Потом в нужный момент взял, вынул из кладовки подходящее, сдул с него пыль,

активировал- и вуаля!

Так что придется мне бездарно про…эээ…фукать этот бафф, и заняться чем- то более нужным.

Я открыл свой журнал в поисках договора- он оказался на первой же странице- весь текст был украшен золотыми завитушками, красота! Углубившись в чтение, я не заметил, как ко мне подошла Хэйлин- хотя скорее всего виной тому ее фирменная невидимость:

— Ну как- ты разговаривал с создателями?

Я подскочил от неожиданности, оторвавшись от чтения. Секундой спустя заметил напарницу, и досадливо сплюнул:

— Тьфу ты, напугала! Ты чего подкрадываешься?

Та, не переставая подозрительно оглядываться- видимо в поисках коварных администраторов, прошипела в ответ:

— Надоело сидеть в темноте, ждать когда ты позовешь меня. Решила проверить, все ли с тобой в порядке. — она оглянулась на меня- так ты как- говорил?

Я кивнул:

— Ага, с таким пафосным ангелом- весь в золоте, четырехкрылый, зараза. Сказал, чтоб я прочитал договор и связался с ним, когда буду готов. Кстати- мне от него бафф такой некислый отвалился- на 5 % сопротивление урону и двукратное увеличение опыта.

Хэйлин прищурилась, уставившись на один из многочисленных сталактитов, висящих повсюду:

— Хмм…эффект как у зелья Морганы, но в усиленном варианте. Золотых тридцать- не меньше. А то и все пятьдесят… — она тряхнула головой, возвращаясь в реальность, — ну так что там за договор? Я за всю свою игру не видела подобных своими глазами! Ну еще бы, я же миллионами не разбрасываюсь… — уже более сварливым тоном закончила она.

Я снова уткнулся в перелистывание страниц довольно объемного текста:

— Не ты ли говорила о том, что считать чужие деньги- это плохо? Ты кстати мне так и не сказала, сколько тебе консул заплатил. Так что…мои миллионы- захочу, еще столько же потрачу! — я украдкой бросил на нее взгляд. На лице убийцы застыла гримаса отчаянной решимости:

— У тебя больше нет! Ты не сможешь!

Я усмехнулся:

— Ты сейчас похожа на человека, хватающегося за соломинку в попытке не утонуть. Я еще не потратил ни кредита, вот дочитаю договор- и буду решать что делать дальше.

Хэйлин досадливо вздохнула, и присела поодаль- судя по

всему собираясь наблюдать за окружающей обстановкой. Пусть ее, а мне нужно делом заняться.

Глава 19

В основном текст договора звучал довольно уныло, как- то чересчур бюрократически что ли, но я нашел несколько заинтересовавших меня пунктов. Само собой они касались того, как я могу использовать искин в собственных целях. Самым первым номером был пункт о том, что пожертвовав такую крупную сумму, я автоматически получаю алмазный аккаунт. Я зашел в настройки- посмотреть что это за аккаунт такой, и довольно присвистнул- у обладателей подобного чуда имелась целая куча приятных бонусов от создателей игры, их количество было столь велико, что я даже не стал читать до конца. Увеличенный опыт, увеличенный шанс выбить с моба или игрока ценную вещь, большой бонус к отношению с НПС… Короче говоря всего хорошего было больше, а плохого- меньше. И это только верхушка айсберга- то что игрок получал в качестве подарка к основному блюду. Тут стоит остановиться подробнее, что же это за блюдо такое, и стоит ли оно затраченных денег? Я не профессиональный игрок, и не могу с ходу представить насколько ценными являются некоторые его пункты, но звучали они крайне заманчиво.

Я мог рассчитывать на периодическое постоянное денежное вознаграждение- около тысячи золотых в месяц. А это в переводе на реальные деньги составляет около двадцати тысяч кредитов- столько получали по словам Хэйлин про геймеры. По меркам консульской наемницы весьма неплохая сумма, однако дело в том, что перевести эти деньги в реальные я не имел возможности- они использовались исключительно внутри игры. С теми, кто пытался обхитрить систему, администрация довольно жестко разбиралась — вплоть до выпиливания аккаунта из игрового мира с последующими штрафными санкциями по отношению к хитрозадым нарушителям. Вопрос со временем поимки был риторическим — искины внимательно следили за чистотой сделок, дабы блокировать возможность подставных покупок — продаж. А дальше начинались уже специфические штуки, в тонкостях которых я не разбирался.

Игра по сути была таким себе карманным миром с собственной экономической системой, политическим устройством, религией и богами, магией, представленной кучей разных школ и направлений…все это смешивалось в огромном виртуальном котле, в котором в свою очередь варились игроки. В договоре был довольно длинный список, состоящий из вот таких вот кусочков мозаики, составляющих этот мир. К чему я это

говорю? А к тому, что мне предоставлялась возможность выбрать, какими именно направлениями приоритетно будет заниматься искин, подаренный мной. Лично заказчику этот факт никаких прямых выгод не несет, однако в моем случае я очень рассчитывал на кое- какой момент, связанный непосредственно с Грегором. Но об этом потом, сейчас я пытался найти в договоре пункт о возможности получения мною навыка нахаляву, и никак не мог его найти. Или создатели забыли его внести, в чем я сильно сомневался, или его там и не должно было быть изначально. Дважды пересмотрев договор я так и не нашел искомого. С некоторым разочарованием закрыв интерфейс, я взглянул на часы- оказывается пока я возился с изучением бумаг, прошло целых три с половиной часа. Долгонько же я… Обычно я справлялся с подобными задачами минут за пять- десять… Я немного даже завис от подобного несоответствия- неужто я настолько отупел в этой игре? Но тут же вспомнил, что раньше мне помогала нейросеть, занимавшаяся львиной долей работы по обработке информаци. Выдохнув с облегчением, я посмотрел на Хэйлин- та сидела боком ко мне, закрыв глаза, и не шевелилась. Спит что ли?!

Но стоило мне только начать вставать на ноги, как девушка распахнула глаза и плавно поднялась с камня, на котором сидела:

— Ты закончил? Может у тебя вопросы есть- я бы помогла разобраться!

Я немного помолчал, собираясь с мыслями:

— Ммм…нет, пожалуй не нужно, я разобрался со всем. Хотя…есть один уточняющий вопросик- как тут боги относятся к своим почитателям? Например что Мардук думает о своих скромных жрецах?

Убийца изогнула бровь и задумчиво ответила:

— Ну…вообще- то боги любят своих рабов. По крайней мере я знаю, что Амалия Пресветлая не скупится на подарки своей пастве. Они у нее пожалуй самые обласканные из всех. Насчет твоего ненормального бога ничего сказать не могу- может он считает высшей наградой выдать пяток- другой плетей, или иглу под ноготь загнать? — Хэйлин усмехнулась, — а зачем тебе это? Рассчитываешь на снисхождение божества? Можешь на это не надеяться- даже Амалия, и та является только самым главным своим жрецам- и то по большим праздникам. А ты- жалкий жрец первого уровня, ха!

Я возмущенно ответил:

— Эй, вообще- то давно не первого! Я между прочим прошел посвящение у Старшего Жреца- кстати способствовал этому один оширский агент- Арденом зовут, ну ты в курсе!

Хэйлин на мои слова только махнула рукой:

— Первый, второй, третий- какая разница? Рассчитывай на общение с богом только при достижении минимум седьмого уровня!

Кстати об уровнях- из- за огромного количества благодати, набранного мной ранее, я получил солидную прибавку к рангу жреца, однако она влияла исключительно на умения, а никак не на сам ранг. То есть по бумагам я был жрецом второго ранга, зато бить мог с силой жреца пятого ранга. Неплохо, а? Может благодать поможет мне при общении с Мардуком, кто знает. Я не собирался идти по пути большинства- так уж получилось с самого начала, и менять сложившуюся традицию считал глупым шагом.

— Время покажет кто был прав, сиятельная моя, время покажет! — с поймал удивленный взгляд убийцы, и довольно усмехнулся- если мой план удастся, то я…

Неожиданно моя спутница резко подняла руку, сжатую в кулак, и прислушалась. Я тоже напрягся- гости были бы очень некстати, я только- только начал накидывать свои условия договора.

Через долгие несколько секунд убийца опустила руку, и знаками показала мне тихонько убираться из главного коридора в боковой. Главным я его обозвал потому что он был самым широким.

Когда мы с Хэйлин спрятались- я по- нубски за большим камнем, а она профессионально- растворясь в воздухе до состояния полной прозрачности, я тоже наконец услышал приближающиеся голоса. Надо же, вторые встреченные мной игроки со времени побега, если не считать Хэйлин. Встреча с первыми закончилась для них плачевно, и тогда пришлось всей командой дружно драпать подальше от возможного гнева униженных и оскорбленных. Надеюсь тут ничего подобного не произойдет.

Наконец я смог разобрать не только отдельные звуки, но и фразы: переговаривались двое- и судя по интонациям и тому факту, что они и не думали скрываться, чувствовали себя они тут более чем уверенно. Разговор велся о каких- то событиях в некоем клане, касающихся новых рецептов для создания вещей. Наконец беседующие вошли в зону моей видимости, и я рассмотрел двух людей. Точнее одного человека, и второго- гнома. Продолжая беседу, они прошли мимо меня, сетуя на то, что недавнее землетрясение смешало все планы их руководства, и теперь они вынуждены тратить лишние силы для того, чтобы наверстать упущенное. Насколько я понял, это были члены одного из тех самых кланов, что располагались на территории Хрустальных

Гор. Полагаю от действий Хэйлин пострадал не один клан, так что ей стоит задуматься. Конечно уровень у нее очень высокий по меркам локации, в которой мы находились, но… Местные ремесленные кланы работают на кого- то, а то и сами являются дочерними предприятиями сильных кланов- ссориться в любом случае не стоит. Дождавшись когда голоса затихнут в темноте переходов, я выбрался из своего убежища, рыская взглядом по сторонам в надежде обнаружить скрывающуюся убийцу. Само собой мои усилия оказались тщетны- Хэйлин появилась совсем не в той стороне, где я ожидал ее увидеть, и тут же принялась давать инструкции:

— Выход на поверхность совсем рядом- так что удвой бдительность. Я пойду вперед, буду разведывать путь. Ты идешь следом- постарайся быть как можно незаметнее. Думаю через час мы сможем выбраться на поверхность. Скорее всего эти двое были разведчиками клана- искали ресурсы- заметил сколько на них инструментов было навешано?

Вопрос был риторическим, так что я просто кивнул, выражая свою готовность выбираться из опостылевших пещер. Снаружи меня ждали Хрустальные Горы с их монстрами и прочими прелестями. Я проверил Подлеца- он как обычно валялся куском гранита в моей сумке, дожидаясь своего звездного часа. Ничего- вот выберемся, и полетит тебе опыт- вырастешь большим и сильным, и будет у тебя куча полезных навыков, которыми ты с радостью будешь делиться со мной!

Я еще собирался перед выходом в горы выкроить для себя пару часов свободного времени- нужно было заключить договор с игровой администрацией, или с создателями, как их тут было принято называть. Откладывать это крайне важное дело я не хотел, преимущества алмазного аккаунта будоражили мое воображение.

У Хэйлин было умение, позволяющее ей сканировать окружающее пространство на довольно неплохую дистанцию- своеобразный магический сонар. Благодаря ему она могла не бояться заблудиться в лабиринте- умение выстраивало трехмерную карту территорий вокруг убийцы. Именно на это умение она рассчитывала, когда говорила что поможет выбраться на поверхность.

Магическая составляющая гор- хрусталь- немного мешала работе умения, но все же спустя пару часов мы оказались на поверхности, и я тут же оказался ослеплен неожиданно ярким светом солнца. Пока мои мутированные глаза привыкали к дневному освещению, я спрятался недалеко от выхода из пещеры- в густом кустарнике, и принялся оформлять договор. Бланк был

довольно толково составлен- все пункты, интересующие меня, в нем имелись, видимо создатели просекли какие моменты самые привлекательные для игроков.

Меня в первую очередь интересовала возможность расставления приоритетов для искина, и на первом месте я предпочел видеть религию. Само собой не какую- то абстрактную, а вполне конкретную- властью, данной мне я собирался выделить максимальное количество ресурсов для Мардука. На втором месте я поставил своим будущим клонам больший интеллект, что предоставлялся им системой по умолчанию. Я был неприятно поражен той новостью, что стандартный клон рыцаря, предоставляемый игрой, имел индекс интеллектуального развития, равный десяти. Это при том, что минимальный индекс, необходимый для поступления в академию, где я имел честь учиться, составлял 150 единиц, разница ошеломляющая. Так же я узнал, что при частом использовании клона эту цифру можно было увеличить, но мне не верилось, что этот способ сможет сделать из умственно отсталого клона хоть какое- то подобие человека разумного. Ну да, он сможет выполнять чуть более сложные задания, возможно будет изредка проявлять инициативу, но…короче не привык я к полумерам, если и иметь клона- то самого настоящего! Пускай думает на полную- будет моим врагам сюрприз!

Переходя к третьему месту, я долго думал- все же подобного рода инвестиции в игру- а семьсот тысяч кредитов- это сумма весьма и весьма приличная- рассчитаны скорее на кланы, или иные большие группы игроков, со своими серьезными задачами. Ну например был такой пункт- благодаря некой аномалии повышалась скорость роста определенного ресурса- растения, драгоценных камней, практически чего угодно. Рост был небольшим, но в масштабах всей игры добыча вырастала процентов на десять- пятнадцать, а это уже сотни тысяч золотых, если не больше. Само собой, подобные плюшки были интересны добывающим кланам, мне же на них было чихать.

Так же я мог повысить интеллект определенного НПС, давая ему возможность выбраться из заскриптованных рамок- тоже интересная штука, но не для меня.

Проштудировав список вкусностей, предоставляемых создателями, я обратил внимание, что некоторые бонусы могли быть отложены по времени. Например предыдущая возможность- та что с резко умневшим НПС, могла быть реализована не сразу, а позже. То есть игрок ходил по миру с эдакой "сывороткой ума" в кармане, которую мог использовать в любой момент игры. Когда я это обнаружил, я стал искать пункты с подобным, отложенным

эффектом. Их оказалось довольно много, и я занялся их выборкой.

К этому времени Хэйлин уже успела разведать окружающую выход из пещеры территорию, и вернулась с докладом, что я понял по деликатному покашливанию под ухом. Понятно- отныне я не смогу лицезреть прекрасный лик сиятельной Хэйлин- она перешла в режим невидимости, скрываясь от возможных глаз.

Кстати насчет глаз- мои уже привыкли к яркому свету, и я вынырнул из многочисленных открытых мной окон меню в реальность:

— Надеюсь все хорошо?

— Все чисто, можешь отправляться! Тебе нужно идти по маршруту, отмеченному на карте, что я тебе передала, зеленым цветом. Связаться через почту с тобой я не могу- ты заключенный, так что рассчитывай только на себя!

Я вспомнил что админский посланник велел мне связаться с ним через почту…хмм, вот будет забавно, если я этого не смогу!

— Ты меня вообще слушаешь?! — раздалось возмущенное шипение сбоку.

Я энергично закивал головой, и невидимка продолжила меня наставлять на путь истинный- куда идти, кого опасаться, и вообще одевать шапку- а то простужусь! Улыбнувшись своим мыслям, я встал на ноги, с наслаждением огляделся по сторонам и, подмигнув напоследок невидимой убийце, пошел покорять этот мир. А что- теперь мое кредо- все или ничего! Договор я закончил оформлять, осталось остаться одному, вызвать ангела, и дело в шляпе.

Глава 20

Я сверился с картой в очередной раз, пытаясь найти безлюдное место- хотелось наконец- то оформить договор, но не хотелось иметь случайных, или не очень, свидетелей этого.

На карте, переданной мне убийцей, к сожалению никаких пометок, кроме дороги и схематично выглядящих, прилегающих к ней территорий, не было. Только города могли похвастать более детальными подробностями. Насколько я понял, разработчики игры пытались по максимуму заселить этот мир- игроки уничтожали тварей, населявших его, вне зависимости от степени их агрессивности, просто в промышленных масштабах. Так что спокойное местечко найти было сложно- повсюду находились разного рода квесты, начиная от тех, с которыми мне довелось познакомиться на руднике — "принеси десять кусков того, и получишь вот это"…заканчивая сложными цепочками заданий, заставляющих игрока мотаться по всему континенту. Но самой популярной причиной геноцида животного мира несомненно являлась жажда опыта и дропа.

Я периодически сходил со своего пути, совершая небольшие разведрейды, иногда приходилось встречаться и с представителями местной фауны. Наконец нашел подходящее место- крохотную площадку между тремя валунами, упавших каким- то образом друг на друга и образовавших своеобразный домик. Немного посидев и приведя мысли в порядок, я с ожиданием нажал на иконку связи с ангелом- привычного ника у него не было, зато вместо него в списке друзей рядом с именами Наот — тала и Ардена красовался анимированный золотой светлячок.

Через несколько секунд, показавшихся мне довольно долгими- еще бы, вопрос с заблокированной у заключенных почтой оставался открытым- я увидел знакомое сияние, и облегченно выдохнул- значит никаких проблем со связью!

Наконец спецэффекты закончились, и передо мной снова очутился тот самый ангел- сияние, четыре крыла…короче говоря ничего не изменилось с нашей прошлой встречи. Ровно как и голос:

— Ты звал, и я явился. Говори, бессмертный!

Я немного смешался от его приветствия, вызывающего трепет помимо воли:

— Это снова я, помнишь? Договор, все дела…, — я подождал реакции, но ангел оставался недвижим.

— В общем я готов. Я скину тебе свои условия?

Ангел величественно кивнул мне с высоты своего полета… или парения…, и я нажал на "отправить".

Несколько секунд ничего не происходило, но вскоре ангел заговорил:

— Условия: искин 8 класса модели "Грегор", принадлежащий Таутину72, переходит в собственность компании на правах бессрочной аренды. В качестве платы компания реализует все пункты, указанные игроком в договоре. Договор заключен с момента подтверждения его реальным обеими сторонами. Таутин72 оставляет за собой право выкупить искин 8 класса "Грегор" за полуторную стоимость, но не ранее чем через пять реальных лет. Подробности я отправил Вам в личном сообщении. Прошу ознакомиться и подтвердить свое согласие с ними и реальность данного договора! — закончив свою реплику, ангел замер на месте.

Мда, вроде и ангел, и антураж соответствующий, однако как-то эта бюрократия мешает погрузиться в этот прекрасный мир… бла- бла- бла! — передразнил я свои мысли и торопливо раскрыл только что полученный файл.

Вот что значит работающая нейросеть- ангелу понадобилось несколько секунд на то, чтобы обработать весь пакет информации, переданный ему, на основе ее составить договор и отправить его мне. Мне же для ознакомления понадобится чуть больше времени… Сосредоточенно нахмурившись, я принялся изучать финальную версию контракта…

Через десяток минут, в течении которых излучающая свет фигура не сдвинулась с места ни на пядь, я кивнул самому себе, скопировал на всякий пожарный текст в твой журнал, и заверил его подписью.

Светлячок, как я прозвал про себя ангела, будто ждал этого:

— Договор заключен, и будет приведен в действие, как только вышеозначенный искин станет частью этого мира. Благодарю за сотрудничество, мы искренне рады, что вы пользуетесь услугами именно нашей компании. Оставайтесь с нами и дальше! Приятной игры!

Я с колотящимся сердцем смотрел на исчезновение посланника высших сил, и старался не думать о том, что все мои усилия пойдут прахом.

Дело в том, что мой "Грегор" являлся не совсем стандартной модификацией. Его мне продал во фронтире еще на заре моей карьеры торговца один мусорщик за сущие гроши. По его словам он подобрал капсулу с искином на месте космического сражения, но так как самостоятельно взломать его у него не было ни единого шанса, было принято решение поиметь харша в руках, а

не смотреть на космолет в небе. Мусорщик заработал на той сделке пятьдесят тысяч кредитов, продав кота в мешке вашему покорному слуге. Я на тот момент неплохо заработал, и решил рискнуть, отдав "Грегора" и триста тысяч сверху Делусовским райкерам- те на мой взгляд лучше всех находили с подобной техникой, да что там- с любой техникой общий язык. И уверяю вас- этот искин окупил все до последнего кредита, вложенного в него! Он оказался снабжен функцией, позволяющей искусственному интеллекту, составляющему его личность, закукливаться, избегая критических повреждений при атаках райкеров или иных опасностях. А это значит, что когда игроделы начнут его форматирование, личность "Грегора" будет вне опасности…я очень на это рассчитывал. Еще в бытность свою торговцем, и немножко контрабандистом, я договорился с ним о системе паролей, согласно которым он должен вести себя тем или иным образом. Именно один из таких паролей я и передал Светлячку в качестве кода доступа к ядру искина. Теперь остается только ждать- ведь если я просчитался- тогда можно с уверенностью сказать, что я подарил системе свой искин. Весь мой план строился на том, что Грегор останется собой!

Так, представителям игры нужно добраться до станции, выбить пропуск на палубу погрузки, добраться до сектора, где хранится искин, забрать его и спустить на планету. Это максимум пара часов времени. Потом форматирование, установка новых параметров, инсталляция в кластер, прогон всех тестов…это еще часа три- четыре. Значит, меня отделяет от первой ступени моего плана часов шесть. Округлим до десяти- ну в самом деле, не будут же они как сумасшедшие гнать без остановок ради установки новых мощностей? И умножим на ускоренный игровой мир- на шесть. Получим 60 часов ожидания. Волнение, которое я давил в себе пока оформлял договор таки вырвалось наружу- я вскочил на ноги и зашагал из стороны в сторону, похлопывая ладонями по бедрам в такт шагам, и даже не сразу обратил на это внимания.

Вот до чего доводит игровая зависимость- вложил в игру больше миллиона, харш бы их побрал! Эта мысль меня развеселила, и я даже посмеялся…правда когда услышал свой мерзкий смешок, заткнулся- нервишки, это все нервишки.

О продолжении пути не могло быть и речи, пока я не получу желаемого- ходок сейчас из меня никакой, так что я уселся на место и, достав из сумки предпоследний кусок приготовленного мной ранее мяса, принялся тщательно жевать его крохотными кусочками. Голода не ощущалось, но нужно было занять себя хоть чем- то.

Я решил вспомнить все, что со мной происходило до этого момента, с самого начала…

Звонок друга, радостным тоном сообщающего мне, что у него есть для меня супервыгодный заказ для правительства Веги 21- какие- то схемы для военных. После недолгих раздумий я принял его предложение- времени обдумать неожиданное предложение он не дал- заказ мол крайне срочный, и либо я берусь за него сейчас, либо он ищет других исполнителей. А связался со мной он только потому, что узнал что я в нужной системе, и хочет дать мне, а не другому пилоту, заработать легких денег. После был заключен договор, подписаны все бумаги, и наконец- погрузка в трюм объемных ящиков. И через две недели, ушедшие на несколько последовательных прыжков и выстаивания очередей у тоннеля в гипер- рассчитав совместно с Грегором маршрут, мы решили сэкономить на топливе, передвигаясь с помощью струнных переходов- мы уже разгружались на орбитальной станции, что болталась на орбите Веги… Если бы я не задержался в баре на станции, обмывая удачно завершенную сделку, то… Не сидел бы сейчас в виртуальной реальности, отрезанный от реального мира, лишенный своего корабля, денег и доверия!

Я расцепил зубы…

— Хах! Что, Тау- до сих пор не перебесился? Столько времени прошло уже- пора бы привыкнуть к новой жизни…тут тебе еще долго тусоваться в компании с гномами, орками и прочей фантастической чушью…

Арден утверждал, что я отношусь к тому редкому типу людей, мозг которых легко путал реальность с выдумкой, отчего игра должна приносить мне гораздо больше удовольствия, чем простому пользователю…ну что ж, пока что я ничего подобного не ощутил. Возможно дело во мне- я не могу принять его? Или это не тот тип удовольствия, что мне нравится? Но я не собираюсь меняться, подстраиваясь под этот мир- так что придется ему прогнуться под меня! Я довольно усмехнулся- аутотренинг как всегда сработал…или это произошло потому что мой мозг так устроен? А, плевать, не время в этом пытаться разобраться. Что там у нас было после того, как меня поймали бравые силы безопасности Ошира? Всеобщее, в масштабах целой планеты- так точно- порицание. Объявление меня врагом номер два- после самого Илгуса, который занимал у них первое место… Пожалуй это даже должно заставить меня испытать немного гордости за себя- кто бы мог подумать, что моя скромная персона будет упоминаться в одном предложении с именем Илгуса, самозваного Бога. Он же действительно бессмертен, сколько там раз его пытались пришить те же Аш- Камази? Говорят им даже

удавалось держать его в плену какое- то время. С ума сойти…и теперь они расплачиваются за это тысячами жизней своих соплеменников. Удивительно- целая раса вымирает, и самым главным фактором своих бед они называют именно Илгуса. Ладно, это в любом случае происходит где- то далеко, в реальном мире. А тут…что происходит тут?

Я с силой зажмурил глаза:

— Я покажу вам, кто такой Таутин. Я не просто клон- я многого достиг в реальности, а тут смогу еще больше. Ссуки. Вы мне сами в этом поможете!

Я встал и снова заходил кругами, пытаясь отвлечься на другие мысли- нервничать сейчас мне совсем ни к чему. Как и беседовать с самим собой, угрожая абстрактному врагу.

Ладно, что там было дальше? Пленение, мучительное время в попытках спастись, продажа корабля, служившего мне вот уже несколько лет верой и правдой, встречи с консулом, сперва по видеосвязи, а затем и вживую…ожидание приговора. И игра.

Я даже не помнил момента, как в ней очутился- меня запихнули в капсулу когда я был без сознания. Может оно и к лучшему- не уверен что смог бы не натворить глупостей перед погружением.

Затем карьер, ежедневное штудирование журнала с советами Жорика, вечно веселый варвар Наот, гость из другой галактики, неизвестно какими судьбами оказавшийся на оширской территории, и эльф Арден, всегда имеющий в запасе ответ на любой вопрос. Совместная жизнь в карьере, бесконечные подколы и советы…затем побег, так тщательно спланированный эльфом, путешествие, полное боли через земли, полные опасных тварей и неожиданных встреч… Хэйлин… Я сел на землю, оперевшись спиной на камень. Все еще не мог полностью довериться ей. Вот если бы передо мной появился консул во плоти, и подтвердил, что она его агент, тогда возможно… Хотя нет- судя по всему, консул так же начал какую- то свою игру, о которой ни Хэйлин, ни что важнее — я, ничего не знаем. От кого он пытается скрыть свою помощь мне? Сейчас, когда у меня появилось свободное время, я снова задумался о том, а можно ли верить убийце? Если мыслить логически- можно. Факты, имеющиеся у меня, отлично ложились на ее рассказ. Точно как и ее эмоции.

Но с другой стороны- Арден и предательство… Как- то не вяжутся эти два слова у меня в голове. Ну допустим Арден- агент Ошира. Но Наот? Этот вообще является подданным другого государства, и плевать хотел на то, сколько оширцев, когда и где окончат свой жизненный путь и отправятся на встречу со своей святой крысой…

"**вы активировали — алмазный- аккаунт**"

рекомендуем ознакомиться с условиями во вкладке "справка".

Эй, стоп, стоп!!! Даже пары часов не прошло с момента, как я заключил договор! Быть не может, что они смогли так оперативно все сделать! Уж я- то знаю, сколько времени требуется на полное форматирование искина 8 класса! Чепуха какая- то…но с другой стороны- аккаунт подключен…

Поперек экрана выползла очередная надпись, оформленная золотым сиянием:

"**у вас скончался богатый дядюшка, о котором вы ничего не знали, оставив вам наследство +1000 золотых каждый месяц**"

Это рента, положенная мне по договору…богатый дядюшка, ха! Не могли придумать что- то поинтереснее?

"**вы приобрели единоразовую способность — просветление — "**

Так, это видимо и есть то самое умение, которым я могу одарить глупого НПС, превратив его в гения!

Сообщения сыпались одно за другим, лаская мои глаза своим мельтешением.

"**вы приобрели единоразовую способность — дружба — "**

Это способность, позволяющая повысить уровень отношений с любым НПС, помимо квестовых, до уровня дружбы- я выбрал эту способность, так как высокий уровень отношений с некоторыми НПС мог здорово помочь в будущем. Вряд ли я мог таким образом рассчитывать на дружбу, скажем, с королем, однако дружить с торговцем, продающем дорогущие артефакты, значило получить у него неплохую скидку. Или получить у наставника недоступный рядовому игроку навык, на что я к надеялся- рыцарь из меня никакой, однако это должно поменяться при приобретении мной способности создавать клона. Правда этот клон имел ряд ограничений, но об этом потом буду думать…

"**вы приобрели способность — счастливая звезда — "**

Способность, дающая раз в день хороший шанс на критический успех- будь то удар, игра в кости или попытка разболтать собеседника- весьма полезный дар. Особенно учитывая возможность его ежедневного использования. И кстати, прокачиваемый дар! Правда я был немного в смятении относительно его адекватности нахождения у персонажа, обладающего сомнительной особенностью — "единобожием". "Счастливая звезда" предлагалась игрокам, чья удача достигла значения в 80 единиц, и чьим покровителем была богиня удачи Фата. Цифры потрясают! Что говорит с одной стороны о крутости этого навыка, но с другой стороны о его нехоженности- кто знает

как именно он работает?

"**в вас течет кровь драконов, ваша сопротивляемость магии увеличена на 1 %**"

Так, это крайне нужный для меня бонус- дистанционные атаки все еще оставались для меня главной проблемой, а самые большие любители оных- маги всех цветов и размеров. Так что я потратился еще и на эту полезную плюшку. Как и "счастливая звезда", сопротивление прокачивалось со временем. Не думаю, что у этим будут какие- то проблемы- сколько раз меня пытались подчинить ментально, сжечь, или отравить… И сопротивляемости росли…теперь- с алмазным- то акком, скорость увеличится вчетверо! А опыт, получаемый мной, увеличится ввосьмеро от нормы!!! Солидная прибавка…правда до меня этот поток опыта пока не будет доходить- задача номер раз- поднять Подлеца до уровня, когда он одарит меня каким- то действительно полезным умением. С задачей номер два все понятно- действуем по заранее утвержденному плану.

Теперь…самое главное. То, ради чего я и отдал Грегора в пользование, позволив удалить всю информацию с его ядра…

Я несколько раз набирал воздуха в грудь- и каждый раз медленно его выдыхал. Моей решимости не хватало для того, чтобы проверить свою теорию тут же на месте.

В очередной раз выдохнув, я злобно чертыхнулся, и сплюнул в сторону. Ладно, харш с ним, дело в любом случае сделано, и пора бы мне продолжить свой путь. Тем более не хочется привлекать к своей скромной персоне внимания админов. Хэйлин уже почти наверняка в следующем пункте назначения- не исключено что она воспользовалась телепортом, зачем впустую бить ноги через перевал, верно я рассуждаю? Так что не будем заставлять ее ждать- выдвигаемся вперед! Ну а по пути наберусь храбрости, и сделаю то, на что мне не хватает решимости сейчас!

План утвержден, так что пора Кэпу выходить на тропу войны с мобами- буду стараться не ввязываться в затяжные сражения- нельзя привлекать внимания игроков к своей скромной персоне. Хэйлин говорила, что мне с моим количеством жизней можно не сильно опасаться игроков однако буде мне встретится кто- то особо агрессивный- действовать четко и быстро- кончать вражину на месте, дабы даже не думал повторить наезд в будущем. Я этот план одобрял- так что теперь я был до поры до времени белым и пушистым, но стоило меня задеть- и я превращался в черного и лохматого, несущего смерть Рыцаря. Доспех и меч, зажатый в руке, должны обмануть неожиданных агрессоров.

Ну что ж, я готов к великим и не очень свершениям! Новые навыки отложены до лучших времен, бонусы от алмазного

аккаунта переведены на Подлеца, ясность ума, твердая рука и горячее сердце- все на месте! Вперед!!!

Глава 21

По словам одной моей знакомой убийцы 76 уровня выходило, что до Аяппы можно добраться спокойным шагом за день. Не знаю, какой день она имела ввиду- может день в реальности? Я- то уже давно привык ориентироваться по виртуальным рассветам и закатам, и если моя скорость резко не вырастет минимум втрое, то не видать мне вожделенной Аяппы ни сегодня, ни завтра, как своих ушей! А меня там, между прочим, очень ждут! И Я сейчас не о Хэйлин думаю, а о наставнике с новенькими, великолепными, крайне полезными навыками для еще начинающего, но уже крайне перспективного Жреца Боли- это для меня. После получения всех тех плюшек, что на меня высыпались благодаря фактически продаже Грегора, я чувствовал хороший такой душевный подъем. Правда он шел на спад, как только я задумывался о том, на что так и не решился прямо после активации алмазного аккаунта. Каждый раз, думая об этом, я старательно переключал свое внимание на что- то другое, подсознательно страшась того, что мой план с треском провалится.

Первые шаги моего пути проходили через горный перевал, предоставляющий как одиноким путникам, так и торговым караванам относительно безопасный проход между горных пиков. Хрустальные Горы после его преодоления оставались позади, со всем своим зверинцем, отвратительной дорогой и погодой. Но до этого момента было еще довольно много времени- этот маршрут явно не пользовался популярностью, у игроков так точно- куда быстрее было воспользоваться телепортом, и сразу очутиться по другую сторону гор, чем тащиться через них, то промерзая от неожиданного снежка, тающего тут же, и несущего на своих плечах плащ из холодных ветров с горных вершин, то уворачиваясь от стрел, копий или вовсе заклятий от местного населения. Точно так же, как в самом начале пути через горы, нападения шли одно за другим- живущие тут мобы словно поставили себе целью не выпускать меня из гор живьем. Порой их напор вырастал до такой степени, что приходилось останавливаться за пределами их агрозоны и ждать, когда здоровье восстановится до приемлемого уровня.

В одном из таких перерывов- отдыхов я достал последний кусок мяса- индикатор голода, как и мой желудок, деликатно напоминали мне о том, что было бы не лишним закинуть что- то калорийное в себя. Присев под небольшим каменным навесом, я достал из сумки мясо, и досадливо поморщился- судя по

крупицам снега, скоро тут похолодает. Перепады температуры в таких случаях случались довольно значительные- от +20 температура вполне могла опуститься даже ниже нуля. Аномальная погодка, меняющаяся чуть не каждые пол часа, умудрялась убивать прочность вещей не хуже иного моба и тревожила своим завидным постоянством. Ориентируясь по карте, я высчитал, что поменяю локацию только глубоким вечером. Хорошо бы пораньше- боюсь ночью меня тут просто порвут на нивэйский флаг! Вещи при таком жестком режиме не выдерживали куда раньше- по моим прикидкам первой сломается кираса, после нее будет комплект для рук, и в последнюю очередь сдохнут сапоги. А это значит что утром я проснусь голым- в одном исподнем. Да, суровое место, теперь понятно, отчего местные такие злые, хах!

Дожевав мясо и заполнив шкалу сытости, я поднялся на ноги. Пора испытать на себе все прелести алмазного ранга! Как не странно, но во время трапезы на меня никто не нападал- то ли виной тому моя предусмотрительность при выборе места отдыха, то ли у местных тоже был перерыв на обед, не знаю.

Выглянув из- за камня на тропу, которая с трудом угадывалась среди камней, я отметил нескольких мобов, стоящих в пределах прямой видимости. Ближе всех ко мне на корточках сидел уже виденный мною ранее "Снежный ленивец". Этого соперника мой старый, безвременно покинувший наш бренный мир огр Ырх, убивал с одного удара своей огромной дубиной. Ну а я что- хуже?

С одиночками, вроде него, я планировал бороться таким образом, чтобы задействовать максимальное количество умений- коли появилась возможность ускорить их прокачку- грех этим не воспользоваться!

"Оковы боли", "взгляд Мардука", "клетка боли", "темница боли", и завершает эту очередь из заклинаний удар лезвием меча по собственному запястью.

"**вы нанесли себе урон -128 HP**"

"**оковы боли вернули часть урона врагу -2048 HP**"

Массивная туша покрытого белоснежной шкурой гиганта мягко повалилась на покрытую легким налетом смежной крупы землю. Стороннему наблюдателю вполне могло показаться, что зверь просто прилег отдохнуть. Но то, что он лег навсегда, подтверждала приятная цифра в графе опыта моего питомца- цифра красноречиво показывала, что восьмикратный рост действует. Отлично- с нетерпением жду от него полезного умения! Желание воспользоваться каким- нибудь позаимствованным у Подлеца умением уже стало каким- то

навящивым. Ну и черт с ним- это дело принципа! Я должен добиться от этого лежебоки чего- то полезного! Кстати о лежебоках- падение "снежного ленивца" привлекло внимание его собрата, до этого лениво ковыряющего мох у основания одного из камней. Вскочив на ноги, зверь задрал голову к небу, и принялся шумно дышать. Я сперва не сообразил, чем это он занимается, но когда он вполне определенно посмотрел в мою сторону, понял суть этих дыхательных упражнений. Он определил мое местоположение по запаху! Тут и такое, оказывается, работает! Пока не случилось беды, я провел все ту же связку из заклинаний, завершив ее порезом на запястье. Глядя на мохнатого зверя, упавшего на том же месте замертво, я даже испытал некоторое неудобство- сильное и живучее животное пало даже не успев оказать сопротивления…

Эй, это еще что такое? Снова мой наивный мозг старается убедить себя что это не просто программный код, а живое создание?! Я похлопал себя по щекам, приходя в адекватное состояние- нужно не отвлекаться на разглядывание мобов- успею еще! Сейчас мне нужно торопиться, чтоб успеть покинуть перевал до наступления темноты. Ну Хэйлин, ну удружила: — там от силы день идти, и то не торопясь… Ага, как же!

Продолжив путь, я жалел что моего приятеля Ырха раздавило упавшей скалой в лепешку- его помощь была бы не лишней, да и против компании я ничего не имею…даже такой.

Я поймал себя на том, что тихонько разговариваю сам с собой, комментируя то скалу интересной формы, то неожиданное нападение какой- то твари. Мда, не привык я в самом деле подолгу быть один- раньше меня всегда сопровождал Грегор, потом были Наот с Арденом, после них меня сопровождала Хэйлин. А теперь я один, и до Аяппы несколько дней мне придется идти скорее всего в гордом одиночестве- я не верил что смогу, как предполагала Хэйлин, устроиться охранником к какому- нибудь торговцу. Не представляю как выглядит работа охранника в игровой реальности…

Я вытащил на свет божий Подлеца, и взвесил его- он еще немного увеличился в размерах, но вот в весе прибавил куда больше! Только благодаря своей силе я мог без труда держать питомца на весу- и то приходилось прилагать известные усилия, чтобы рука не опускалась к земле. Отъелся на казенном опыте, паршивец, а вот порадовать хозяина все никак не может! Хмм…я подкинул его в руке, прикидывая, можно ли использовать питомца в качестве метательного снаряда. Сказано- сделано! Я завертел головой, выискивая противника послабее- и вскоре нашел подходящий объект для эксперимента: "горный хрипун" не

выглядел опасно, и размерами тоже не поражал- эдакий полутораметровый мохнатый минимедвежонок. Я опознал моба, а это значит что его уровень не превышает мой более чем на 20. То есть максимум у него 28, но на это не было похоже- скорее всего ниже. В любом случае…я приготовил "оковы" — просто на всякий случай, положил меч на землю рядом с выбранной мной позицией для броска, тщательно прицелился, размахнулся, и…

Не знаю, в чем причина- может когда я отмахивался от обезьян в пещере, где и приобрел профессию "метателя", мне сильно мешала теснота моего убежища, потому что сейчас, когда я с силой швырнул Подлеца навстречу судьбе в виде мохнатой клыкастой морды, в воздухе раздался громкий хлопок, заметавшийся эхом по ущелью, а рука онемела. Я с удивлением обнаружил, что каким- то образом нанес себе немного урона, но удивился куда больше, когда увидел кувыркнувшегося в невероятном кульбите "горного хрипуна". Тот сделал эффектное сальто назад, взметнув длинным хвостом, который я у него сразу и не заметил, над своей головой. Я даже присел сперва от неожиданности, полагая что это может быть какое- то хитрое начало контратаки, но нет:

"**вы создали уникальный навык**"

"**изучен навык — дружелюбный оглушающий бросок — **"

"**вы нанесли врагу — горный хрипун- урон 462 HP**"

"**наложен эффект — оглушение — **"

"**ваш питомец на время лишен способности самостоятельно передвигаться**"

Эй, что происходит?! Я даже не думал ни о чем подобном! Прошлое умение создавал в жутких муках, а тут бац- и готово? Где справедливость?!

Все эти вопросы я задавал себе на бегу к вяло шевелящейся туше оглушенного моба. Предпочитая не рисковать лишний раз, я в секунду накинул "оковы", и добил несчастного мишку. Мне показалось, что тот даже с каким- то облегчением выдохнул в последний раз перед смертью…

Подлец лежал у головы монстра- внешне он не выглядел поврежденным- как был куском гранита, так им и остался. Разве что не двигался- обычно, стоило его достать из сумки, как он начинал ерзать туда сюда в поисках приключений, а тут я смог найти его среди других камней только благодаря тому, что система вежливо подсветила для меня его контуры.

Я осторожно, будто тот был сделан из хрупкого стекла, поднял питомца, и только когда задумался о том, как проверяется жизнеспособность камней, мысленно хлопнул себя по лбу. Это ж игра, а это- мой питомец!

Я открыл интерфейс, нашел там иконку с изображением звериной лапы, и с некоторым волнением нажал на нее. Крайне не хотелось бы покалечить питомца- он конечно просто камень… точнее даже не так- он простенькая программка, которую я и сам смогу при необходимости написать, но…видимо снова проделки моего больного мозга!

В характеристиках у питомца никаких значительных изменений я не нашел, кроме временного эффекта оглушения, до окончания действия которого оставалось меньше пяти минут. Великолепно, значит он может оглушить кого- то, но при этом сам вырубается на куда больший срок. Я скептически поджал губы- нет, нужно детально ознакомиться с новой способностью.

Значит так, Подлец обладал навыком оглушать при атаке, это второе приобретенное им умение, которому я так и не нашел применения. При броске он отталкивался от моей ладони, а при попадании в цель- активировал его. Таким образом, благодаря моей силе, приложенной при броске, шанс удачного срабатывания оглушения значительно увеличивался. Для мобов, равных питомцу по уровню, он составлял… Ух ты- почти восемьдесят процентов! И если я правильно понимаю выводы, которые сделал искин, выдумавший этот ненормальный навык, чем больше будет приложенная при броске сила, тем выше будет шанс на удачное оглушение! Так, а сколько у меня силы?

Имя персонажа	Кэпэкса Эко Вега21, алмазный ранг					
Опыт	43890	44396		Дополнительные характеристики		
Раса	Человек			Защита от магии огня		1%
Класс	Заключенный			Защита от магии воды		1,2%
Главная профессия	Жрец Мардука 2+2 ранг			Защита от магии воздуха		1,1%
Уровень персонажа	8			Защита от магии земли		1%
Жизнь	3400, 0,5% мин			Защита от ментальной магии		2,3%
Энергия	2500, 3% сек			Защита от божественной магии		1,5%
Бодрость	1700/1700			Защита от яда		1,8
Характеристики	Опыт	База	Вещи	Вторичные профессии		
Сила	30%	16	0	Шахтер	95%	7
Ловкость	95%	13	0	Повар	32%	1
Выносливость	55%	34	0	Скалолаз	26%	2
Интеллект	23%	24	0	Зверолов	37%	1
Мудрость	28%	6	0	Метатель	31%	1
Харизма	18%	7	0	Рыцарь	32%	2
Благодать	?	49400	0			
Не выбрано	-	-	-			
Не выбрано	-	-	-			
Свободных очков			0			
Навыки						
Кошачий глаз		24%	2			
Оковы боли (х2)		99%	10			
Алтарь Мардука		99%	10			
Плеть боли		34%	6			
Аура боли		99%	10			
Проклятие боли		8%	3			
Взгляд Мардука		66%	3			
Клетка боли		9%	3			
Темница боли		22%	6			
Колющая атака		13%	2			
Наследник (1000 золотых/месяц)		-	-			
Счастливая звезда		1%	1			
Кровь драконов		1%	1			
Просветление		-	-			
Дружба		-	-			
Дружелюбный оглушающий бросок		1%	1			

Сила- 16…

У воинов этот показатель гораздо выше- это с какой же силой сможет метнуть моего Подлеца какой- нибудь рыцарь…или тот же варвар? С ума сойти- неужели никто до сих пор не пробовал швыряться питомцами?

Я глупо ухмыльнулся от такой мысли- не все такие идиоты как ты, Кэп, чтобы использовать петов как оружие! Хотя это же игра? Я пожал плечами, и перехватил Подлеца поудобнее- ну, готовься! Думаю скоро у тебя может поменяться имя! А то фраза — "сейчас как брошу в тебя Подлеца" может быть воспринята неверно. Назову его Кирпич! Вот это подходящее для него имечко!

Я задумчиво посмотрел на графу для имени питомца:

— Подлец или Кирпич? Вот в чем вопрос…

На самом дела вопрос был вовсе не в этом. Вопрос был во мне- давно пора решиться и проверить свою теорию, на основе которой и строился мой гениальный план.

Мы с Грегором за годы совместных полетов пережили очень многое: были и нападения пиратов, и попытки взять штурмом корабль в мое отсутствие…однажды наглые арварцы даже пытались экспроприировать мой эсминец на военные нужды. К счастью на тот момент Грегор уже был в форме, так что когда мой несчастный транспорт загнали на пустотную верфь и стали тестировать, он устроил все так, что результаты однозначно показали- реакторы скоро расплавится, орудийные платформы в неисправном состоянии, да и вообще- большая часть проводки нуждается в срочной замене. Короче говоря покинул я вечно воюющих эксплуататоров на все еще своем собственном, дышащем на ладан суденышке, но речь не об этом. Как я упоминал ранее, у нас с искином был некий шифр, с помощью которого мы могли без подозрений сообщать друг другу о разных неожиданностях, что могли случиться в пути. Тот код активации, что я передал сотрудникам игровой компании, говорил Грегору, что его ждет полное форматирование, и он должен быть готов к этому. Вышеупомянутый процесс полностью очищал базы данных искина, вплоть до уничтожения личностной матрицы…но только не с Грегором- я намеревался вытащить его "я" из той кучи хлама, что загрузили в него разработчики- проведя своеобразный сеанс робореанимации.

Откладывать и дальше эту процедуру я считал откровенной трусостью. До сих пор я мог оправдывать свое бездействие осторожностью- но уже прошло достаточно времени, чтобы я мог относительно безопасно связаться с Грегором…если конечно получится восстановить его личность…

Я поймал себя на том, что пытаюсь оттянуть неизбежное, и решительно выдохнул- пора! И с дрожью внутри произнес код:

— Вот уж кого я уважаю- так это Аш — Камази, у них такие красивые голоса…

Секунда…вторая… Ничего. Не произошло ничего. Неужели эти проклятые дикари добрались- таки до Грегора, и убили его?! На мгновение стало жалко верного помощника- можно сказать друга, но тут же по мозгам ударила совсем иная мысль- я просрал свой шанс на счастливое завершение истории, и теперь я действительно совсем Один в этом мире. Считать серьезной помощью Хэйлин у меня не получалось ну никак- самовлюбленная, истеричная, да к тому же и трусиха… Вот же твою мать!

А я так надеялся.

Глава 22

Сказать что я был обескуражен провалом своего плана- значит ничего не сказать. Я был в состоянии тихого шока- брел по тропе, не особо оглядываясь на местные достопримечательности. Погода будто решила насыпать еще соли на рану- легкий снежок превратился в довольно плотный, холодный дождь. Редкие мобы, попадающиеся на моем пути, умирали от "оков боли", желания использовать Подлеца не было никакого. Ровно как и продолжать сам путь- эмоциональное состояние оставляло желать лучшего, из- за чего опасность совершить глупость увеличивалась с каждым шагом. Я периодически делал короткие остановки- осмотреться и решить, продолжать ли идти или плюнуть на умирающую амуницию, и забиться в какую- нибудь щель- пересидеть непогоду. Пока я раздумывал об этом, незаметно для себя успел покинуть перевал, о чем узнал только из надписи, выскочившей на периферии зрения, которая сообщала, что я нахожусь в "долине червя". Пугающее название, так что я решил на ночь глядя никуда не идти, а найти место для ночевки- утро вечера мудрей…или умней? Не помню… Не отходя далеко от линии своего маршрута, я пошел в сторону. Обычно на популярных дорогах можно было встретить разного рода жилища, созданные игроками для игроков- землянки или хижины- так говорил Арден. Не знаю что такое землянка, но название определенно намекает на жилища в земле. Что- то вроде норы?

Те земли, по которым я передвигался сейчас, определенно не пользовались популярностью у игроков, близость экономически значимых точек отбивала у игроков соответствующих уровней массово истреблять местных тварей, Хэйлин сказала, что при формальной ничейности эти земли давно были поделены между добывающими кланами- в том числе и прилегающие к рудникам территории- сделано это было для обеспечения безопасности. Дешево, и сердито- привлекательных мест для кача игроков 15–20 уровней было предостаточно и так.

Мой прогресс заметно замедлился- произошло ли это из- за того, что характеристики были достаточно высокими, или по причине того, что в последнее время я не занимался целенаправленным выносом мобов- не знаю.

В отличие от той локации, которую я покинул несколько минут назад, эта выглядела совсем иначе- никаких нагромождений камней, ледяного дождя и туманной дымки. Метров за двести местность преобразилась до неузнаваемости- крупную гальку сменила глинистая почва с разбросанными тут и

там чахлыми кустиками неведомого мне растения. Чем дальше от гор, тем гуще эти кусты становились, и тем чаще они перемежались иными растениями- вдалеке я даже какие- то кривые деревья обнаружил. Дойдя до них, я решил устроить ночлег на этом месте- искать надежное убежище было крайне влом. Я расставил вокруг места моего ночлега кучу ловушек- их роль исполнили "клетки боли", так что я мог не опасаться, что меня кто- то незаметно атакует во сне. Повозившись на месте, я устроился поудобнее, и закрыл глаза. На душе было тяжело, сон первое время никак не шел, но все же спустя час беспокойного ворочанья я заснул.

Поспал я неплохо, но проснулся не сам по себе: разбудило меня угрожающее рычание, спросонья я подумал что это желудок разыгрался, но когда открыл глаза, все встало на свои места. Расположение моей лежки окружила целая стая "могучих волков" — именно так создатели решили обозвать собакоподобных животных с огромными клыками, нависающими над нижней челюстью. В холке эти твари пожалуй достигали двух метров, и я, стараясь не делать резких движений, осторожно огляделся по сторонам. Все верно- меня обложили со всех сторон- при чем не пятеро, и даже не десятеро животин. Прямо на границе действия "клетки боли", а это каких- то жалких десять метров, стояли шестнадцать огромных волков, которые отреагировали на мое шевеление довольным рычанием. Я практически разобрал, о чем они переговариваются:

— Смотри, мясо проснулось!

— Пускай только дернется, и мы своего не упустим!

— Жрать хочется, аж клыки сводит!

Судорожно стараясь найти приемлемый вариант спасения, я пытался сосчитать волков, что были во второй очереди на завтрак- за спинами первых. И чтобы мне было совсем хорошо- за теми я разобрал бегающих туда- сюда оставшихся представителей стаи. Не уверен что они дождутся своей очереди- шестнадцать волков, терпеливо ждущих моего пробуждения, плюс десяток за ними…на всех меня не хватит! Уровни у них не выше 28, значит урона выше 250 они нанести не смогут…но если принять во внимание, что атакующие умения увеличивают силу атаки, то… Да какие к харшу умения- их тут целая стая, толпой закусают! В голову не шло ничего толкового… Неожиданно в груди похолодело- ведь настал следующий день, и значение боли вновь поднялось до 400 процентов! Я стиснул зубы, матеря себя на все лады: это же надо, устроился тут как в гостинице! Хорошо хоть мозгов хватило чтоб ловушек расставить…хотя какое к черту "хорошо"?! Я очень, очень медленно поднялся на ноги,

внимательно следя за реакцией животных. Те не проявляли серьезной агрессии- если не считать ворчливого рычания самого крупного волка, пятнистого окраса- очевидно вожака этой стаи. — И кой черт тебя дернул, плешивая ты скотина, притащить сюда свою кодлу? — самым ласковым тоном, на какой был способен, спросил я у волка, оглядывая окружающие пейзажи при свете дня. До спасительных скал, было с пол часа ходьбы- вчерашний дождь здорово скрыл от меня особенности рельефа, и я у тоской посмотрел на единственный объект, способный выступить в роли спасательной капсулы- каменные развалины в сотне метров от места моей дурацкой ночевки. Я скрипнул зубами от досады- из-за дождя, и чего уж тут скрывать- подавленного состояния, вчера я сделал большую глупость, улегшись в чистом поле, не разведав толком окружающее пространство. А удобный, а главное- безопасный ночлег был вот он- две минуты ходьбы!

— Вот выберусь из этой засады, никогда не буду больше ложиться спать не подготовившись заранее…ты же меня выпустишь, а, лохматый?

Вожак наклонил голову набок, прислушиваясь к звукам моего голоса, и задумчиво заворчал.

Так…эти парни тут не только что появились- скорее всего какое- то время они стерегли мой сон, значит пересекать линию "клетки" они желания не испытывают. Само собой- боль больше всего тревожит именно на границе умения- на то и был мой расчет. Отсутствие явной агрессии, вкупе с легкомысленным поведением некоторых волков, которые дурачились друг с другом поодаль, вселяло надежду на то, что противника во мне волки не видят. Видят они во мне пищу- это хорошо…подозреваю, стоит мне только начать их убивать, как вся стая бросится на меня- и тут настанет конец моим приключениям. Видимо волки не ассоциировали барьер, причиняющий боль, с куском мяса в металлической скорлупке- то бишь мной. Значит буду едой- ей пока выгодно быть- никаких смертей, никаких атак и провокаций!

"Оковы" в этой ситуации бесполезны, я возможно успею положить шестерых, ну может восьмерых мобов, но после полечу на перерождение, задранный зверьем. "Темница" — тоже не вариант. Источник атаки они почувствуют сразу, по этой же причине я не могу использовать никакие заклинания со схожими эффектами. Единственное массовое заклинание наносит крохотный урон для того, чтобы убить всю стаю за достаточно короткий промежуток времени. Что же делать?!

Поняв, что волки не собираются атаковать немедленно, я опустился на землю. Может дать главному волку разум, и попытаться договориться с ним? Даже не смешно…и вообще-

можно ли дать разум животному? Я когда выбирал это умение, думал больше о НПС, чем о мобах, предназначенных для истребления. Что там у меня есть еще… "Счастливая звезда"? Не имею не малейшего представления как ее можно использовать в этой ситуации. От "алтаря Мардука" никакой пользы тоже нет.

А ведь я не так уж и крут- стоило мне оказаться не в надежном укрытии, а в чистом поле, и тут же открылась моя несостоятельность. Заклинаний мне явно недостает. Может мне снова повезет- как в пещере с обезьяньими шаманами, изучить новое заклинание? Или создать что- то свое?

Я напряг извилины, стараясь придумать навык, подобающий случаю: нужно чтобы урон был большим, накрывал большую территорию, действовал длительное время… Да я сам не мог поверить в то, что смогу сделать такой навык- слишком много всего он объединял!

Меня отвлек громкий визг слева- оглянувшись, я заметил, как один из волков, окружавших меня, попробовал пройти через барьер, за что и поплатился. Теперь он обиженно сидел в стороне и зализывал несуществующее ранение на лапе. Остальные серые флегматично поглядели на страдания своего собрата, и продолжили свои волчьи занятия- кто чем.

Вечно я тут не смогу сидеть…однажды, и скорее раньше чем позже, волкам надоест водить вокруг меня хороводы. Думаю то, что случится со мной после в комментариях не нуждается.

Вот черт!

— О Мардук, великий и могучий, помоги своему верному жрецу- вытащи меня из этой жопы! — от отчаяния, медленно но верно захватывающего мои чувства, я решил обратиться к своему покровителю, и на этот раз мой голос звучал куда убедительнее обычного. Результат не заставил себя ждать- но совсем не тот, на который я рассчитывал:

"**ежедневная молитва +1 благодати** "

Шта?! Молитва?!

— Грегор, твою мать, я не молился- я бля помощи просил! Выручай своего начальника! — скорее от бессилия, чем рассчитывая на положительный эффект прошипел я сквозь зубы. Само собой, небеса не разверзлись, ангелы не затрубили и волки не передохли- видимо Хэйлин была права, до того, как я достигну минимум 7 жреческого ранга, обращаться напрямую к Мардуку бесполезно. Подозреваю что там стоит банальный фильтр- нечего всяким послушникам, только начавшим свой путь, тревожить занятых богов своими мелочными проблемами.

Неожиданно в моей голове будто молния проскочила- искин за час ну никак не могли подключить, а что это значит? Это

значит что я напрасно пытаюсь достучаться до Грегора- его попросту нет в системе! И появится он тут только через…я взглянул на часы в интерфейсе…через пятьдесят часов, это если там не будут торопиться.

Я шумно выдохнул, меня накрыло ощущение, будто я только что едва не проиграл крупную ставку на тотализаторе- совсем я вчера раскис- не смог то такой элементарщины додуматься! Хотя ясно помню, что удивлялся по поводу быстрого подключения аккаунта. Однако что мне от этого, если в ближайшее время мне грозит погибнуть в муках от стаи "могучих волков"? Нужно решение!

Надежды на Мардука не было, так что я вновь обратил свой взор на возможность создать спасительное заклинание- если убить волков я не имею возможности, тогда может у меня получится их обмануть? Невидимость вроде той, которой владела убийца, была бы весьма кстати, но жрец боли не обладал этим умением в принципе, по крайней мере ни Хэйлин, ни Арден ранее не могли вспомнить ничего подобного.

Может попробовать последовательно устанавливать "клетки боли", постепенно продвигаясь к заветным руинам? Нет, стоит мне задеть хоть одного волка своим умением, как на меня сагрится вся стая.

Я сел обратно на подстилку из листьев, и обхватил голову, напряженно пытаясь выдумать хоть что- то. Как назло в голову ничего толкового не приходило.

Вновь раздался визг, и очередной волк- испытатель отскочил от барьера, как ненормальный дергая передней лапой.

И Хэйлин ушла, и связи нет…хотя… Я быстро влез в свой список контактов- сияющий золотым шарик света был на месте! Вот это- тот кто мне нужен- уж ангел в состоянии не допустить чтобы наша беседа была прервана какими- то блохастыми шавками! Осталось только придумать вескую причину вызова- не хочется огрести от светляка за ложную тревогу. Причина появилась тут же- мой Грегор! Судя по скорости, с которой у меня активировался алмазный аккаунт, подключили мне его за счет системы, но никак не за счет моего искина! Отлично…

Я встал в эффектную позу:

— Демиурги, взываю к суду и справедливости!

Момент оказался подпорчен- одному из стерегущих меня волков именно в этот момент приспичило справить нужду, так что сияние выходящего из портала четырехкрылого ангела осветило изогнутую в напряжении спину гадящего волка. К моему удивлению, он не прервал своего занятия даже перед лицом высших сил!

Поражаясь про себя силе воли зверя, я с радостью встретил приближение светлячка.

— Ты звал, и я явился. Говори, бессмертный!

— Крайне рад снова Вас видеть, но к сожалению на этот раз я призвал к справедливости не просто так! Условия договора, заключенного нами, не выполнены в том объеме, который был утвержден мной! — я выдержал паузу, дожидаясь его реакции.

После непродолжительной паузы он, наконец, соизволил ответить:

— Согласно моим данным, условия соблюдены в точности.

Я начал неспешно идти в сторону развалин, жестом предлагая посланнику высших сил как- бы прогуляться. Того мой маневр не насторожил- и он плавно заскользил рядом со мной. Волки, сидящие вокруг, настороженно следили за движениями- по мере моего приближения к границе действия "клетки боли", они все больше возбуждались.

Я невозмутимо обратился к призванному собеседнику:

— Они нам не помешают? Тявкают тут…

Ангел плавно повел рукой с зажатым в ней пылающим клинком перед собой, и животные, повизгивая, разбежались в стороны.

Я удовлетворенно выдохнул- теперь нужно дойти до развалин, и заодно выяснить что там с Грегором:

— Отлично. Так вот, возвращаясь к нашей проблеме. Видите ли, уважаемый- моя религия говорит о том, что человеческое тело есть бренная оболочка для бессмертного духа, а искин есть хрупкий мост между этими двумя мирами, миром материи и миром тонкой энергии! — я уставился горящими энтузиазмом глазами в светлое пятно на месте лица ангела, — вы понимаете, какое значение имеет для меня единение именно с тем искином, что указан в договоре? Без этого мне никогда не попасть в Великий Двоичный Рай! А я отдал искина именно с этой целью!

Ангел немного завис, обдумывая ту чушь что я ему скормил. К религиям разного рода принято относиться с большим вниманием, и если есть что- то, что заставит администрацию игры использовать именно Грегора, как и было условлено в договоре, так это религия.

— Я никогда не слышал о подобной религии. В вашей анкете указано, что вы почитаете Илгуса как единого бога.

Я поморщился- ну еще бы там было указано что- то другое! Не удивлюсь если идиот, заполнявший анкету, отметил что я люблю есть младенцев на завтрак, и еще харш знает что. Проклятый Ошир, вечно они все усложняют! Поэтому, Кэп- больше праведного возмущения на лице:

— Илгус? Этот самозванец? Как только такая чудовищная ошибка могла произойти- это наверняка кто- то из ваших сотрудников напутал! Требую чтобы это немедленно исправили! И так же акцентирую внимание на том, что только Грегор нужен мне в качестве связи с моим Богом! Вы же в курсе, что идет первым пунктом по договору? — я многозначительно поднял палец к небу:

— Религия! Приняв единобожие у Мардука, и сделав мой искин его представителем, я стараюсь достичь Святой Нирваны!

Золотая фигура качнулась:

— Ваше замечание признано уместным. Как только искин будет готов к подключению- мы сформируем его задачи в соответствии с вашими запросами. Прошу прощения за этот досадный инцидент, примите это в качестве компенсации за причиненные неудобства…, — светлячок разжал ладонь, сжимающую меч, и направил ее на меня. Меч при этом чудесным образом продолжал висеть в воздухе, слегка покачиваясь.

Мгновением позже меня окатило потоком такого плотного света, что я буквально ощутил каждый фотон, пронизывающий мое тело. Это продолжалось несколько секунд, по истечении которых я смог прочитать системное сообщение:

"**высшие силы вам благоволят**"

"+5 % **ко всем сопротивляемостям,** +**100 % к получаемому опыту**"

Ух ты, снова этот бафф! На этот раз вовремя- я с вожделением посмотрел на руины неизвестного строения, пол пути к которому уже было преодолено.

Сейчас я мог разобрать, что в далеком прошлом они представляли собой какой- то форт, или что- то с подобными функциями: от всех построек уцелела только небольшая часть стены да каменный домик в центре разрушенного форта, с давно сгнившей крышей.

Я ускорил шаг- ангел уже сказал все, что хотел, а волки, все это время шедшие следом за нашей мирно беседовавшей парочкой, вряд ли дадут мне фору…нужно задержать ангела:

— Вы знаете, я очень рад, что при вызове демиургов судьба выбрала именно Вас в мои помощники. Такой профессионализм, какой проявляете вы, достоин воистину высшей похвалы!

До развалин 50 метров…

— Таково мое назначение. Если в будущем у Вас будут какие-то претензии к исполнению договора, обращайтесь ко мне.

40 метров…

Я еще ускорил шаги, вырвавшись вперед ангела:

— Спасибо за помощь…и еще, раз уж вы здесь, не подскажете

мне кое что?

— Сожалею, но информационной функции я не несу. Приятной игры…, — и фигура начала медленно таять в воздухе.

Я панически оглянулся на волков- они пока не сообразили, что больше никто не мешает их плотному завтраку. Я им об этом сообщать не собирался, так что дернул со всей возможной скоростью вперед- первые десять метров я пролетел за счет невероятной в глазах мохнатых людоедов наглости, но когда за моей спиной торжествующе завыл один из волков- подозреваю что на такую низость был способен только их пятнистый вожак:

"**вы подверглись ментальной атаке**"

"**вы парализованы**"

Паралич длился какое- то несчастное мгновение, но и этой малости с лихвой хватило для того, чтобы я кубарем покатился по земле, мгновенно утратив все свое преимущество. К моменту когда я вскочил на ноги, ко мне уже подбирались лидеры гонки, инициатором которой я стал. "Оковы боли" на двух ближайших соперников, и…с трудом удержав руку от привычного удара лезвием меча по запястью, я сломя голову бросился к руинам. Чуть не совершил очередную глупость- стоило только поцарапаться, как боль скрутила бы меня не хуже таможенной службы, и сдается мне что далеко бы моя тушка не укатилась! Так что никаких "оков", "аура боли" наше все! А чтоб ни у кого не возникло желания снова попытаться меня уронить на землю с помощью какого- нибудь умения, я еще и "проклятие боли" повесил на всех преследователей.

Десять метров…пять метров…два ме….мощный удар лапой подкидывает меня в воздух, вместе с жизнью и воздухом из моего тела мгновенно улетучивается и сознание. О боже, как же это больно, когда кости взрываются и превращают плоть в решето мельчайшими осколками. Свет в моих глазах перекрыло плотное покрывало тьмы.

Глава 23

Колоссальная фигура, распятая на тонких, натянутых до предела нитях, зависшая в бесконечном океане космоса надо мной. Никто не в силах узреть все величие, скрытое в ее неуклюжей позе, могущество, сочащееся из бесчисленного множества ран, паутиной опутывающих это тело… Я уже видел его- воплощение сути жизни неоднократно являлось в видениях, подаренных мне болью. На краткий миг- всего лишь на долю мгновения, слишком короткого, чтобы такой ничтожный человек как я смог запомнить хоть что- то. Я не помнил…я просто не мог запомнить- но по капле эти знания копились где- то в глубине моего сознания, и теперь я наконец готов! Я близок к постижению главной, и единственной истины…

Веки Бога дрогнули, впервые за миллионы лет существования в этом мире. Движение, неуловимое глазами, но отразившееся в тысячах сердец верующих волной восторга…волной-предвестницей очищающего цунами.

Бог пробуждался от своего вечного сна, и мир должен был измениться, принимая в себя могущественную сущность высшего плана. Таковы были фундаментальные законы этого маленького мирка, заложенные теми, кто выше богов- истинными создателями- демиургами.

Что? Какие боги, какие создатели? Ясность мыслей улетучивалась как кислород из пробитых в вакууме баллонов, и ее место занимала логика, и к ней у меня были вопросы.

Разноцветные круги постепенно таяли, и тьма, в которой я неведомо как оказался, неохотно расступалась. В ребра больно впивалась кирпичная кладка полуразрушенной стены, поперек которой я лежал. Или, что точнее обрисует мое положение- висел. Покрутив головой по сторонам, я понял сразу несколько вещей. В некоторых из них я был уверен, а достоверность кое- каких не мог гарантировать: например способ, каким я очутился на высоте в пяток метров- на остатках стены.

Но вот в том, что волки никуда не делись, и были готовы в любой момент сдернуть меня со стены, я был уверен абсолютно. Скорее всего, без сознания я пробыл какую- то секунду, удар вожака снял мне аж 380 HP! Скорее всего мои попытки не дать ему использовать умение провалились- последствия чего я сейчас и ощущаю. Та часть стаи, что немного отстала в начале погони, почти добежала до стены, под которой собрались все прочие. Пока я приходил в себя, парочка попыталась достать меня а прыжке, однако они сильно мешались друг дружке, что играло

мне на руку. Оперевшись на руки, я подтянул ноги, и встал на довольно широкую стену- идти по ней можно было без труда, не боясь при этом, что какой- нибудь камень неожиданно покинет свое место в кладке- то, что могло разрушиться, было давно разрушено.

Мой план- побег увенчался успехом! Правда финал прошел не совсем так, как я рассчитывал, но…теперь я могу заняться волками вплотную!

Несколько раз скастованная "темница боли" сделала ближайшие подходы ко мне довольно болезненным испытанием для волков, а использованные тут же "оковы" избавили меня сразу от двух противников. Их мохнатые спасаться отреагировали на это событие крайне негативно- рычащая толпа бросилась к подножию стены, на которую я изволил рухнуть после атаки вожака, ныне мертвого. Возникла жуткая толчея, благодаря которой я избавил стаю еще от четырех ртов. М — да, уровень у волков явно побольше обезьяньего будет, а вот интеллектом они похвастать явно не могли- те бы на их месте давно поразбежались кто куда, или выдумали бы простенькую тактику. А блохастые только и делали, что носились кругами под стеной, и сотрясали воздух своим фирменным "парализующим рычанием". Оно довольно часто срабатывало, но стена была достаточно широка, чтобы я мог не опасаться упасть с нее.

Короче говоря какой вывод? Местность играет критически важную роль для схватки! В открытом поле против большого количества соперников мне пока лучше не появляться. Но если заранее подготовить поле битвы…тогда я ставлю на свою победу! Хотя с другой стороны- против той же нежити я бессилен- что в поле, что на стене…нужно больше внимания… Я лениво взмахнул клинком- привычная боль, исчезающая так же быстро, как и появляющаяся, унесла жизни еще двух мобов. Опыт не просто шел как прежде- он водопадом падал на Подлеца, набирающего все больше веса, как в переносном так и в прямом смысле. Любопытно, уровне эдак на 50 я смогу таскать его а сумке, как сейчас? Не думаю, особенно если сохранится динамика роста, которую он демонстрирует.

Количество волков сократилось вдвое, и они наконец поняли, что происходит что- то неладное- толпиться под стенкой они перестали, и отбежали на безопасное расстояние. Точнее- туда, куда я их направил с помощью "клеток боли". Сегодня умение раскрылось для меня с новой стороны. Использовать его подобным образом- все равно чтобы запускать шаттл для поливки огорода, но не зря же я качал интеллект- маны у меня для этих мелочей было предостаточно. Плюс не стоит забывать о наличии

у меня накопителя энергии редкого качества. Кстати- как он там поживает? Пользуясь передышкой, я достал его из инвентаря, и внимательно осмотрел- с момента последнего осмотра ничего не изменилось: внешний вид остался прежним, как и объем вмещаемой им маны…

Сейчас волки находились вне дистанции действия основного убивающего умения, так что я решил потренироваться в метании- подобрав со стены осколок камня, я встал на стене во весь рост, и у силой метнул его а самого плешивого. Результат меня, мягко говоря, разочаровал, даже несмотря на то, что я не рассчитывал ни на что особенное- брошенный мной камень даже не долетел до волков- упал на половине пути. Мда… Выходит силы в 16 пунктов недостаточно, чтобы бросить камень дальше чем на 20 метров? Странно- дротики в пещере без видимых проблем преодолевали эту дистанцию. Возможно это связано с тем, что они и предназначены для бросания?

Затея с прокачкой метания и одновременным агром провалилась, так что я огляделся по сторонам: стена была укрытием хорошим, но вечно на ней сидеть у меня никакого желания не было- так что… Меня заинтересовало строение, бывшее в далеком прошлом какой- то частью местного замка, или форта- не знаю. Хоть крыша у него давно сгнила, но каменные стены, набранные из солидных размеров каменных блоков, наподобие тех, из которых была сложена стена, выглядели достаточно крепко. Я прошелся по стене из конца в конец- участок, на котором я чувствовал себя в безопасности, оказался совсем небольшим- двадцать метров в одну сторону, и столько же- в другую. Волки снова осмелели, и понемногу сокращали расстояние между нами. Я уже решил, что подпущу их как можно ближе, постараясь добить остатки стаи- мне категорически не нравилось их соседство. Ждать когда они снова наберутся храбрости, пришлось довольно долго- но все когда- то подходит к концу. Подошел к концу и их извилистый путь. Отметив для себя очередность умерщвления противников, я как можно быстрее принялся сокращать их поголовье- стоило только кончиться очередному кулдауну, как очередная воющая парочка отправлялась на равнины вечной охоты. Понятное дело, что спустя день- два, если не раньше, они вернутся оттуда в игровой мир, но я надеюсь больше не увижу их наглые морды. К моей большой досаде одному волку удалось- таки скрыться от меня- поджав хвост, подвывающая скотина рысью неслась от развалин форта в сторону гор, затянутых туманом. Я перевел дух- они чуть не сорвали мне весь план…и чего стоило ангелу остаться со мной на десяток секунд подольше? Вот уж действительно высшая

сущность- что ей переживания простых смертных…точнее бессмертных. Ай, да пофиг!

Снова я сам с собой решил поговорить…может выбрать в качестве собеседника Подлеца? Все не так странно, как вести беседы с собой.

Рассуждая таким образом, я спрыгнул со стены во внутренний дворик разрушенного укрепления- груды битого кирпича, обломков камней и кости неведомых животных валялись тут и там на утоптанной до каменной твердости земле. Может мне повезет найти в этих развалинах что- то стоящее? Хотя подозреваю что все мало мальски ценное мародеры, читай- жадные до невозможности игроки, давно вытащили отсюда. Так что когда я, не рассчитывая ни на что особенное, обнаружил под грудой хлама круг воскрешения- моей радости не было предела. Я бросился к подсвеченному системой по контуру овалу будто к старому другу, которого тысячу лет не видел.

Им явно очень давно никто не пользовался, судя по количеству хлама, наваленного сверху. Еще бы- основные места, интересующие игроков, находились довольно далеко отсюда- лучше поставить точку воскрешения где- то в деревне, чтобы при воскрешении была возможность закупиться всем необходимым для продолжения игры, да и квестов там наверняка можно найти гораздо больше, чем здесь… Я брезгливо оттащил в сторону невесть как оказавшееся тут мумифицированное тело, закованное в истлевшую кольчугу. Попытка выделить его а качестве цели провалилась, отчего я сделал вывод, что нежитью это быть не должно. Наконец, через пять минут напряженной работы, круг оказался расчищен. Конечно качество сего сооружения оставляло желать лучшего- при воскрешении я терял целых пять процентов от общего опыта, и если на низких уровнях эти цифры ничего не значат, то на хай левелах потери должны быть колоссальными.

Ладно, это все лирика!

Наконец я смогу привязаться к другому кругу, подальше от ненавистного рудника…я протянул руку над каменной платформой.

"**выбрать новую точку воскрешения**"

Да Нет

Ну конечно- да! Трижды да, харш его подери!

Дождавшись подтверждающей надписи в интерфейсе, я взмахом руки убрал светящееся меню в сторону, и чувствуя какое- то невероятное облегчение, улегся прямо там- в сараюшке, по соседству с мумией. Теперь она не казалась мне такой уж мерзкой- только что я выполнил одно из ключевых заданий, выданных самому себе. И хоть опыта за выполненный квест само

собой я не получил, но будто гора свалилась с моих плеч. До сих пор я был абсолютно беззащитен перед возможными агентами Ошира- первая же смерть неизбежно привела бы к окончанию моих приключений…а я допустить этого не мог. Теперь я в безопасности…в относительной безопасности- тут же поправил я себя- рано расслабляться. Вспомнил о Хэйлин- не знаю о чем эта профессионалка думает, но я бы на ее месте не сводил с меня глаз. Те же "могучие волки"…хотя в той ситуации я сам виноват- нечего ложиться спать в чистом поле, хорошо еще ума хватило барьер организовать!

Я рывком поднялся на ноги, и от избытка хороших эмоций попрыгал на одном месте- день только начинается, и мне пора выдвигаться к Аяппе- негоже заставлять красотку Хэйлин ждать!

Я выглянул в дверной проем- чистое синее небо с огненным шаром солнца, подбирающемуся к зениту надо мной, дорога впереди…

— Жизнь?

— Полное здоровье, Кэп!

— Мана?

— Полная шкала, Кэп!

— План?

— Ни шагу назад, Кэп!

Улыбнувшись самому себе на этот спич, я бодрым шагом направился к Аяппе- городу, который подарит мне много новых впечатлений! Часа за три бодрого шага должен дойти.

Глава 24

Ну вот и все- кончился бафф от высших сил- благословение что я получил от светлячка, отработало положенный ему срок, и благополучно пропало. Весь опыт шел Подлецу, и на этот момент он преодолел очередной барьер для приобретения способности. И что ожидаемо, ничего особенного она с собой не принесла. Меня, впрочем, это не сильно расстроило- я уже смирился с бесполезностью заимствованных навыков для самостоятельного применения. Зато для питомца, точнее для того, как я собирался его использовать, она подходила великолепно.

"Мимикрия" — навык, с помощью которого питомец мог сбросить с себя разного рода проклятия и, что в моем случае куда важнее- потеряться для вражеских взглядов. То есть на короткий промежуток времени он становился практически абсолютно невидимым. Скорее всего это умение подразумевалось разработчиками как защитное в цепочке остальных- при сражении с врагом "пещерный прыгун" мог спрятаться от контратаки, сбрасывая с себя параллельно негативные эффекты. Такие например как паралич, которым не так давно меня наградил вожак "могучих волков", будь он неладен. Полезность умения для себя я оценил как низкую- поди успей сбросить эффект в пылу битвы. На руку моей карманной каменюке в случае побега играл ее небольшой размер- в самом деле, для моба уже 16 уровня его габариты, мягко говоря, не впечатляли, так что спрятаться после неожиданного нападения он мог влегкую.

Я решил использовать эту его способность по назначению. Получался оглушающий бросок, после которого противник не мог набрать агро- очевидного- то противника нет. Подлец пропадал, сбрасывая с себя всякие подозрения, а я… А что я- я вообще не при делах!

Навык меткости прокачивался довольно быстро- учитывая четырехкратное ускорение, каждый бросок приносил с собой небольшое пополнение шкалы опыта умения.

Стараясь держаться в стороне от дороги, извивающейся среди холмов, покрытых бедной растительностью, я раздумывал о том, что меня ждет в Аяппе. Механика игры позволяла настроить интерфейс таким образом, что скрыть собственный ник от любопытных взглядов было вполне по силам любому игроку, так что массового узнавания я не боялся. Однако для сокрытия внешних признаков: особых примет, расы и прочего, этот метод не годился. Разве что, как рассказывал Арден, можно будет распознать по уникальному слепку ауры- но это уже совсем

другая история, подобный навык распознания есть далеко не у всякого. Хэйлин подтвердила его слова- только представители власти имели способность к распознаванию такого высокого уровня- всякие там стражники. Короче пока я не буду светиться перед ними, никто меня узнать не должен- а светиться я не собираюсь.

Дорога петляла между редких рощиц, состоящих из корявых, низких деревцев, которых, тем не менее хватило для того, чтобы сцена, открывшаяся за следующим поворотом, стала для меня неожиданностью: двухметрового роста верзилу окружило несколько людей с явно нехорошими намерениями. Несмотря на внушающие габариты оказавшегося в неудобном положении здоровяка и его весьма неплохой доспех, я бы не поставил на него. Складывалось впечатление, что он попал в засаду- недалеко от этой группы я заметил два тела, лежащих навзничь. Ясное дело, что это были не игроки- тела не исчезали, а это значит что жертвами пятерки напавших стали коренные жители этого мира. По их одежде, испачканной кровью, можно было предположить, что они являлись членами гильдии- одинаковые эмблемы на плащах недвусмысленно на это намекали. Пригнувшись, я принялся решать для себя- принять ли мне участие в спасательной акции, или обойти группу по широкой дуге.

Резкий звон мечей оторвал меня от размышлений, и я решил посмотреть, чем ситуация кончится. Увиденное меня с одной стороны порадовало, а с другой стороны расстроило: игроки- а разумные, наблюдаемые мной были именно ими- имели богатейший запас умений и приемов, которыми не стеснялись пользоваться, их тела то и дело окутывались разноцветными дымками аур, а взмахи мечей отравляли за собой в воздухе медленно гаснущие следы. Я вспомнил свои бои, и скривился- на фоне той красоты, что демонстрировали тут шестеро бойцов, я был аборигеном какой- то отсталой планеты, непонятно каким образом попавшим на светский прием. Да, разработчики неплохо поработали- бой выглядел очень красиво…однако верзилу начали теснить, шансы на победу у него стали и вовсе мизерными- от пятерых противников, активно пользующихся навыками, защититься ему оказалось не по силам. Я уже решил было отвалить по- тихому, оставив эту компанию разбираться между собой, как передо мной выскочила надпись, анимированная красивой рамкой из скрещивающихся мечей:

"**собрат- рыцарь просит помощи**"

Помочь Игнорировать

Снова я открываю что- то новенькое для себя! Стрелка над надписью показывала точно на место схватки- ага, понятно.

Выходит это не игрок защищается сейчас от нападения, а НПС, такой же как его поверженные собраться… Пятеро соперников… Пятеро, не догадывающихся обо мне соперников- так будет точнее! А это многое меняет…

Я снова взлянул в сторону схватки- соперники неписи оттеснили его к самой обочине дороги, и теперь на него нападало только двое- точнее не давали ему передохнуть, не думаю что поставь они перед собой задачу закончить дело поскорее, у них были бы проблемы. Трое оставшихся временно не у дел игроков в это время подвергали несчастного атакам иного рода- насмешливо высмеивая его бойцовский скилл.

Осмотрев местность, я отметил, что если я решусь помочь НПС, то делать это необходимо как можно скорее- движения того становились все медленнее, а спецатаки он уже давно не использовал. Но… Не нужны мне проблемы, так что я отвернулся от оканчивающегося сражения, нажав- таки на "игнорировать", и пошел прочь, намечая маршрут в обход.

"**собрат- рыцарь просит помощи**"

"30 **голды дам помоги брат — рыцарь**"

Помочь Игнорировать

Выскочившая во второй раз надпись настораживала не столько своим повторением, сколько дополнением в виде обещания награды. Голда- так многие игроки называли игровую валюту, значит помощи просит игрок. Это раз. И два- каким- то образом он смог пробиться через особенность моего класса "заключенный", которая ограничивала мне связь с другими игроками.

Наверняка буду корить себя за эту глупость, однако…

Нажатием на виртуальную кнопку я подтвердил желание помочь верзиле, оказавшемуся способным выдавать квесты и плюющим на ограничения моего класса, и, пригнувшись, побежал по большой дуге, стараясь зайти с тыла той троице, что расслабленно стояла в стороне от уже фактически избиения. На это потребовалось немного больше времени, чем я рассчитывал, однако когда я оказался в нескольких метрах от цели, практически ничего не изменилось: мужик в доспехах- рыцарь скорее всего, судя по всем признакам, все еще держался. Накинув на ближайших двух противников оковы боли, я вскочил на ноги, и, пользуясь эффектом неожиданности, метнул Подлеца, целя им в голову третьего.

"**вы нанесли врагу — неизвестный странник- урон 87 HP**"

"**неизвестный странник оглушен**"

Пока контуженый моим метким "дружелюбным броском" враг падал на землю, а остальные двое вертели головой, решая что

делать, я выскочил из кустов и танком понесся на них, на ходу вытаскивая мечи из инвентаря. Само собой, убить их в честном поединке у меня не было и шанса- я успел оценить их уровень владения холодным оружием. Так что я пробежал между ними взмахнув мечами по сторонам- не уверен что хотя бы достал до них, однако это было и не нужно- атака одного из них швырнула меня в сторону.

"**враг — неизвестный странник- нанес вам урон 340 HP**"

И тут же:

"**оковы боли вернули часть урона 4896 HP**"

"**оковы боли вернули часть урона 4380 HP**"

"**враг — неизвестный странник убит**"

"**враг — неизвестный странник убит**"

Вскочив на ноги, я метнулся к оставшемуся сопернику- который оказался все еще под эффектом оглушения, и лежал, вытаращив глаза на тела своих товарищей, падающих в пыль тропы. Один меч я выронил когда упал, но поднимать его времени не было, так что я подскочил к лежащему на земле несчастному, и использовал единственный навык обращения с мечами, которым владел: "колющий удар". Меч окутался призрачным свечением, и вонзился точно в горло поверженного противника.

"**вы нанесли врагу — неизвестный странник- урон 1150 HP**"

"**враг — неизвестный странник убит**"

Больше я ничего не успел- мощный удар просто смел меня метров на десять в сторону, полоса здоровья мгновенно просела наполовину, и перед глазами замигал статус "подавление воли". Что он значит, я не успел посмотреть, так как очередная атака выбила из меня всякое желание заниматься чтением- оружие атакующего пробило мое бедное тело насквозь, и я оказался жуком на булавке. Боль скрутила меня, выворачивая суставы в попытках выдернуть из спины ее источник, перед глазами поплыли темные круги. Сзади грохнуло, земля дрогнула, и боль резко прекратилась, оставив меня хватать воздух широко открытым ртом.

Сквозь затихающий звон в ушах я разобрал вопль:

— Вставай, брат- рыцарь, сам я с ним не справлюсь!

Вот это меня приложило- несмотря на сошедший эффект, тело до сих пор было деревянным!

Помочь сражающемуся рыцарю я хотел, но сомневался- если я активирую "оковы", первый же удар рыцаря по сопернику убьет меня. Светить навыками Жреца Боли я так же не хотел. Остается использовать то, что у меня имеется кроме этого: заорав дурным

голосом, я ринулся в атаку. С одним противником рыцарь каким-то образом справился, так что теперь было двое на одного, однако этот последний видимо был самым сильным во всей этой шайке- он вполне успешно уворачивался от наших ударов, умудряясь про этом еще и контратаковать. К счастью, продолжалось это недолго- ловкач решил не рисковать понапрасну, и бросился в сторону, петляя из стороны в сторону, будто по нему стреляли.

Я даже удивился такой развязке- я был уверен, что через минуту он бы добил или меня, или рыцаря. По крайней мере так, на мой взгляд, он должен был думать.

Рыцарь какое- то время смотрел вслед улепетывающему врагу, затем опустил здоровый, под стать себе меч, и протянул мне ладонь, обтянутую сталью:

— Спасибо огромное, брат! Если бы не ты- ждать мне возрождения на кладбище! С меня причитается!

Я пожал протянутую руку:

— Не за что. Какого харша тут вообще происходит? Кто это был? — я мотнул головой в сторону кучек барахла, оставшегося на месте тел наших врагов.

Здоровяк настороженно огляделся:

— Давай продолжим этот разговор в безопасной зоне, брат, боюсь эти подлецы могут попытаться напасть снова. Помогика, — он указал на правую ногу, — один из этих разбойников покалечил мне ногу, так что доковыляю до города с появлением Немезиды. Или может у тебя есть свиток исцеления? — он с надеждой посмотрел на меня, но я огорчил его:

— Свитков нет, извини. Давай помогу… — я подставил ему плечо.

— Собери сперва вещи этих негодяев, будут знать как с рыцарями связываться! Мы должны держаться друг друга…

Он подождал, пока я собираю лут, продолжая разглагольствовать на тему взаимопомощи, и восхваляя богов за то, что я оказался в нужное время в нужном месте. Угораздило же связаться с очередным сумасшедшим. У меня вообще начало складываться впечатление, что игроки, населяющие этот мир, сплошь…как бы выразиться — "альтернативно мыслящие разумные". Или он так серьезно относится к отыгрышу роли благородного рыцаря?

— Вот же- совсем в этой суматохе замотался, даже представиться своему спасителю забыл! Меня Славир зовут, в данный момент нахожусь на службе ордена "Иллюстрис" — выполняю важную миссию!

Я прищурился в ответ:

— Меня…Лимас зовут, — для конспирации я решил

использовать одно из самых распространенных на Ошире мужских имен.

— Это случайно не один из трех великих орденов? Иллюстрис, Магнитудис, и…, — я защелкал пальцами, пытаясь вспомнить название третьего.

Славир довольно кивнул:

— И Потестатис, брат мой, истинно так! Нахожусь в этих землях по поручению старшего рыцаря Калеба, помогаю местным жителям по мере своих скромных сил! — он досадливо поморщился, — но теперь по вине проклятых разбойников вынужден прервать свой путь, дабы исцелиться у храмового чародея…

Я закинул в свой мешок последнюю вещь, оставленную нам напавшими- какой- то невзрачно выглядящий браслет:

— А далеко- то до города идти?

Рыцарь что- то прикинул в уме:

— Часа за два доберемся, с божьей помощью.

Я пожал плечами:

— Надеюсь больше никаких нападений не будет, а то я не силен в драках, знаю пару трюков. Нужно изучить новые у мастера- наставника, замолвишь за меня словечко?

Славир оперся на мою руку, и улыбнулся- в отличие от меня, у него был шлем, оставляющий лицо открытым:

— Разумеется, брат! Уверен, старший рыцарь Калеб с удовольствием согласится обучать тебя, после того, как я расскажу о твоей неоценимой помощи!

Ну, хоть так…хотя:

— Ты вроде бы еще деньги обещал?

Рыцарь закашлялся, то ли от моей нескромности, то ли от того, что сам запамятовал о такой важной мелочи:

— Ах да, само собой! Сейчас у меня нет всей суммы, но как только прибудем в город, я сниму деньги со счета и расплачусь, не переживай!

Я вздохнул, оглядывая пейзаж- как бы не напал кто:

— Готов? Тогда идем…

Однако Славир остановил меня, указав на тела двух рыцарей, что лежали неподалеку:

— Мы же не можем бросить своих собратьев на поругание диким зверям! Необходимо предать их тела земле, как и должно!

Я раздраженно вздохнул:

— Слушай, я в любом случае иду в город, с тобой или без тебя! Если у тебя появилось непреодолимое желание что- то сделать с, — я обвел руками распростертые на земле тела, — ними, тогда вперед. Но принимать участие в этом я не собираюсь-

у меня на это нет времени! Так что придется тебе ковылять до города самому.

Тот замахал руками:

— Эй, погоди! Согласен- у нас нет времени на подобное проявление заботы, так что…подожди минуту- я вознесу молитву за упокой их души!

Большинство НПС возвращались к жизни, как и игроки- спустя некоторое время и с некоторой потерей опыта- само собой куда меньшей чем у игроков, так что я не понимал стремление Славира возиться с теми, кто и умереть- то не может. Но минуту подождать я был способен.

Рыцарь, поморщившись, опустился на колено раненой ноги у тел поверженных соратников- меч он воткнул кончиком клинка в землю перед собой, и принялся бубнить что- то непонятное себе под нос. Слава Мардуку, продолжалось это недолго- спустя несколько секунд он тяжело поднялся, и с силой загнал меч в ножны:

— Братья, я еще отомщу за вашу смерть! Во имя справедливости!

Сумасшедший дом…

— Славир, ты же в курсе, что они воскреснут? — я решил уточнить этот момент у эмоционального рыцаря, а то мало ли, вдруг человек не в курсе- и страдает напрасно, уж больно натурально выглядели его страдания по поводу гибели товарищей.

Тот обернулся ко мне и неожиданно улыбнулся:

— Конечно я в курсе! Но отходить от образа вредит репутации правильного рыцаря! А так- потратил немного времени, и пользу получил.

Я облегченно кивнул:

— А, так ты из этих…как их… Ролеплейщиков?

Собеседник обрадованно закивал головой, и протянул мне руку:

— Именно так! Ладно, идем отсюда, помоги, брат! — он заговорщически подмигнул.

Я подставил плечо, раздумывая про себя, что же лучше- столкнуться с таким вот жаждущим новых ощущений рыцарем как он, или с простым игроком. Ааа, фиг знает!

Глава 25

Дальнейший путь протекал не так скучно, как раньше. Точнее, он и раньше был не особо- то скучным, но теперь все события сопровождались комментариями Славира: что это за кусты растут вдоль дороги и какие зелья готовит из них один его знакомый алхимик, сколько ударов ему потребуется на убийство того вон рогатого моба, какой навык он мечтает прикупить следующим…

Узнав что навыки начиная с 10 уровня нужно покупать, я немного расстроился. Само собой выходило что чем выше уровень, тем дороже умение обходилось. Там еще какие- то внутренние градации были, но я пока решил не вникать в это.

Несмотря на ранение, рыцарь довольно бодро махал мечом, при чем каждый взмах сопровождало умение- очень красиво со стороны…и наверняка очень больно, попади я под его удар. Славир старался выстраивать развитие своего персонажа таким образом, чтобы извлекать из каждого удара максимальный урон- в противовес этому на активацию навыка ему требовалось куда больше времени, чем другому рыцарю. Так что один на один он мог многое показать, но вот когда врагов становилось больше- его преимущество становилось его недостатком- времени на каст не хватало из- за постоянных атак врагов. Поэтому он постоянно таскался с товарищами из ордена- неписями, с которыми путем проб и ошибок он поднял репутацию до "дружелюбия". Теперь я отчасти понимал, чего это он горевал от их смерти- если искин наблюдает за ним, то наверняка его "страдания" падают в копилку, авось из этого действительно что- то получится.

Теперь, когда его напарники временно выбыли из строя, он оказался уязвим, что и показал его бой с напавшими. Кстати, насчет них:

— Ты обещал рассказать, какого харша тут произошло? Кто были те парни, чем шмот я нагло стянул?

Славир довольно расхохотался:

— Не нагло стянул, а подобрал заслуженные трофеи! Видал как последний из них улепетывал? Аж пятки в зад влипали! — он снова рассмеялся.

— Сдается мне, что он мог и не убегать, еще минута- две, и он бы нас прибил один за другим!

Собеседник усмехнулся:

— А вот и нет- это ж сколько выносливости надо чтоб такой бой вести? Видел как он вертелся- наверняка в ловкость кучу очков вбухал. Так что выносливости ему не хватило бы на

затяжной бой, тем более против двух противников. Да и маны у него наверняка уже не было…он пока от нас отмахивался, больше тысячи потратил- так что сам понимаешь! А без маны- никуда!

Я с подозрением обернулся на хромающего рядом рыцаря:

— Откуда такая информация? Насчет маны- ты что, можешь видеть, сколько у кого маны?

Он в ответ снова усмехнулся, но на этот раз не так весело:

— М- да, это было бы неплохо…но нет. У меня плагин один стоит, который считает кто и сколько и на что потратил маны. Полезная штука, знаешь ли…да он почти у всех стоит! Бесплатный же, — он остановился, поморщившись, — да не гони ты так, успеем мы в город, я же не железный, нога болит.

Я встал на месте, ожидая, когда раненый придет в себя:

— Слушай, а где его можно включить, этот плагин- то? А то я его запамятовал включить.

Вместо того, чтобы продолжить идти, мой спутник решил видимо устроить привал- он тяжело опустился на обочину, и приложился к фляжке, висевшей у него на поясе:

— Заходишь в главное меню, там раздел "услуги". В нем находишь нужную тебе, и подключаешь, делов- то…

Я торопливо открыл интерфейс, но вот кнопки "услуги" не заметил:

— Что- то найти не могу…

Рыцарь окинул меня странным взглядом:

— В самом верху- прямо перед "платными услугами". Там после них сразу связь с администрацией- видишь?

Я скрипнул зубами, поняв, в чем дело- связь с администрацией- то у меня была, но вот никаких услуг не было. По- любому из- за заморочек с моим классом. Но не говорить же об этом собеседнику, так что я скорчил удивленное лицо:

— Ааа, вот же- и как я раньше не заметил! Точно: вот "услуги", а вот и "платные"…круто…

Славир удовлетворенно покивал, и откинулся назад, оперевшись на локти:

— Это уже мой третий перс. Хочу создать кого- то уникального, чтоб куча особенных умений, которых ни у кого нет.

Я присел рядом- а что, можно и отдохнуть:

— Ну и как успехи?

Тот упрямо выдвинул подбородок:

— Пока нет, но я стремлюсь! Видал как я того рогатого моба прижучил? С нескольких ударов- он до нас даже дойти не успел.

Я ехидно засмеялся:

— Ну конечно- после связки из твоих самых сильных умений. Которые после этого еще с минуту перезаряжались. Не

переборщил ли с "уникальностью"?

— Не ерничай- если бы не я, ты бы там же и лег. Сам сказал что никаких умений нет, кроме этого детского тычка. У него же множитель урона совсем маленький- и как ты только убил того парня? Видать повезло и крит прошел- признайся?

Я согласно кивнул:

— Ага, повезло так повезло.

Меч дышал на ладан, и я опасался что после еще нескольких атак прочность упадет до нуля, и он развалится на части. У меня конечно было про запас еще три штуки- похуже качеством, но все же не хотелось ломать железку, служившую мне верой и правдой.

— А ты чего так в Аяппу торопишься, а? Квест какой срочный, или с девкой договорился? — Славир подмигнул мне.

— Точно- квест сдать нужно поскорее, не хотелось бы провалить его из — за опоздания.

Рыцарь покачал головой:

— Да, это дело такое- пролетишь- и не заметишь! Я вот помню как- то раз на пол часика опоздал, не больше- и группе из двадцати с лишним человек опыта не засчитали- ух меня и материли потом, не передать! Насилу от них отбился! — он тяжко вздохнул, — Ну что, пошли? А то опоздаем еще.

Я помог ему подняться, и мы пошли дальше. Несмотря на ранение, Славир довольно резво двигался, когда очередная тварь пыталась нами перекусить, чем завоевывал мое уважение. Судя по гримасам, которые появлялись на его лице во время особенно резких движений, он испытывал довольно сильную боль, и я решил поддержать его, если не в бою, то хоть словесно:

— Ты молодец, круто держишься! Я бы наверное так не смог- терпеть такую боль…

Славир устало привалился спиной к корявому деревцу, и вымученно улыбнулся:

— Да ладно, чего уж там… Мы, рыцари, и не к такому приучены! Я говорил тебе что это уже третий мой персонаж? Так вот- первым был некромант. Профессия на любителя, скажу я тебе- воняет там будь здоров, да и кишки все эти…короче недолго я им играл, несмотря на то, что самому редко приходилось лично участвовать в бою. Во второй раз я играл жрецом- тоже не сахар, м- да…, — он мрачно замолчал, перебирая ногами по дороге.

— Чего ж не сахар- то? Бог за тебя всю работу делает, знай молись! — я решил вызнать, чьим жрецом играл в прошлом рыцарь, однако тот решил не развивать тему, отговорившись фразой о том, что рыцарь лучше любых жрецов. Ну и ладно, не больно и хотелось!

Его угрюмое настроение не долго продолжалось — через пять

минут Славир снова заливался соловьем, живописуя свое воображаемое будущее. Само собой, в нем он был самым- самым, и всех нагибал. К этому времени я уже считал себя докой в области игрового жаргона, так что понял, что он имел ввиду. Когда я спросил его, что ему будет с этого факта, он ответил, что хочет стать одним из тех самых "обзорщиков", о которых мне поведала Хэйлин, и зарабатывать на жизнь, играя.

Когда я спросил, чем же он собирается заинтересовать пресыщенную аудиторию, Славир заявил что у него давно готов план, но для его достижения ему необходимо достичь высокого уровня. Никому же не интересно наблюдать за нубом, который то и дело ошибается, лезет туда, куда не следует и поминутно умирает от лап каждой твари.

Пропуская его болтовню поверх внимания, мое ухо неожиданно зацепилось за знакомые буквы:

— …зарабатывать буду как минимум десять тысяч кредитов в месяц! Уже решил, что куплю первым делом- капсулу покруче той, что у меня дома стоит… Кстати ты зря так смотришь- десять тысяч это только начало! Знаешь сколько тут зарабатывает один парень? Пять тысяч, но в сутки! Ты прикинь! Это же сто пятьдесят кусков в месяц! Правда он террорист известный…так что не видать ему денежек.

— Что за преступник? — я постарался чтобы мой тон не изменился, хотя сразу понял, какой террорист может столько зарабатывать.

— Ты что, новости не смотришь? — Славир удивленно посмотрел на меня, даже замедлившись, — он на Веге21 то ли станцию, то ли док взорвал- я особо этим не интересовался. Но его теперь по всем каналам рекламируют, как знаменитость какую- то…сам я не оттуда- мне знакомый рассказывал, что его собираются инквизиции сдать, чтоб его пожгли. Ты прикинь- его в игре будут дрючить за реальное преступление!

Ну, положим, о том, что меня активно ищут для многократного предания огню я знал…но о том, что я на этом уже успел заработать, я не слышал! И немало заработать, к слову! Если, конечно, Славир знает о чем говорит…

Пока я раздумывал над неожиданным заработком, напарник отцепился от меня, и пошел навстречу очередному монстру, решившемуся на преследование нашей дружной компании- видимо мы сделали недостаточный крюк для того, чтобы избежать его внимания. Серия быстрых взмахов, сопровождаемых разноцветными всполохами света, и к зверю понеслись несколько воздушных полукружий- серпов. Уже без особого восторга я наблюдал излюбленную комбинацию Славира в действии: одно за

одним острые лезвия вонзались в плоть моба, выбивая из него клочья шерсти и фонтанчики крови. Кровавая игра, не для деток…хотя что я знаю о современных играх- может это как раз образчик гуманизма, а в по- настоящему жестоких проектах есть что- то и похуже?

— Видал? Не дает осечек! — рыцарь зачем- то подул на лезвие своего огромного меча, — всего- то делов!

Я постарался избавиться от мыслей о капающих на мой счет деньгах. Само собой власти Веги21 не собираются мне их отдавать- зачем кредиты умалишенному?

— Ты же воздушной магией бьешь? А если встретится моб с высокой сопротивляемостью?

Славир нарочито тяжело оперся на меня, заставив крякнуть от натуги:

— Я это продумал: на 20 уровне я возьму дополнительную профессию мага- универсала, и буду добавлять любой элементальный урон, какой пожелаю. Это сейчас- один воздух, потом и огнем буду, и всем остальным. А пока что мне ничего не нужно- нет таких мобов на моем уровне, чтобы с полным иммунитетом к воздуху были. Разве что духи воздуха…но их я и простыми атаками забью, если что!

В таких беседах, дающих мне пищу для размышлений, мы потихоньку и дошли до Аяппы. Чем ближе мы подходили к городу, тем больше народу попадалось нам по пути. Мне, уже привыкшему к видам природы, было необычно увидеть столько народа в одном месте- кого я только не увидел: монахи, рыцари, маги, жрецы, попрошайки, убийцы и масса других профессий! А уж о расовом разнообразии я вообще молчу- то- ли рудник, на котором я имел честь отрабатывать свои грехи, был предназначен только для определенных рас, то ли была другая причина, но… Я не знал, как называется большинство рас, увиденных мной на подступах к городу: маленькие, по колено взрослому человеку мохнатые карапузы, бормочущие что- то на своем непонятном языке, четырехрукие гуманоиды, передвигающиеся забавными прыжками, люди- ящерицы, люди- обезьяны, люди- не- пойми-кто! От такого обилия нового голова начинала просто пухнуть.

Стоило нам только оказаться в пределах города- мирной зоны, где властями запрещались убийства игроками игроков, как на нас накинулись местные торгаши:

— Слышь, а доспех- то у тебя совсем разваливается, давай починю- всего за золотой! За качество отвечаю!

— Зелья надо? Лучшие зелья, которые только может предложить Аяппа, и только для тебя, и только сегодня, и со скидкой! Не жмоться, покупай!

— Оружие надо? Есть мечи, топоры…арбалеты есть…могу на заказ выковать!

Славир решительно протискивался через эту толпу, как буксир волоча меня на прицепе:

— Не обращай на них внимания, ничего толкового у них все равно не купить. Лучше за кошельком следи- могут вытянуть деньги. Рекомендую купить магическую сумку- дорогое конечно удовольствие, однако сохранит твои денежки в целости. Торговать если собираешься- иди на центральную площадь- там лучшие городские ремесленники собираются. Ну или можешь погулять по клановым кварталам- там будет намного дороже, зато качество будет выше всяких похвал.

За деньги, как впрочем за любые свои вещи, я не волновался- волей судьбы я уже являлся счастливым обладателем магической сумки. Куда больше меня волновала возможность быть опознанным, хотя толпа нас неплохо скрывала. Первоначально я собирался по тихому проникнуть в город, и забуриться в самую непримечательную гостиницу, или как тут их принято называть- таверну. Однако мой неуемный проводник решил все иначе- и теперь мы ломились через прорву людей, спешащих по своим делам. Славир понял меня буквально, когда я рассказал, что мой срочный квест связан с орденом рыцарей, и потащил меня в храм ордена. По его напряженному лицу я видел, что не столько помочь он мне желает, сколько избавиться от травмы, что мучала его по пути в город. Последний квартал он молчал, сосредоточившись на последнем рывке перед финишем.

Когда храм ордена наконец показался перед глазами, мы оба вздохнули с облегчением: Славир оттого, что скоро избавится от боли, а я от того, что в здании храма мне не будет так неуютно от толпы, окружающей меня на улице. Ощущение что меня вот- вот схватят за локоть, и вздернут на костер тут же, на месте, преследовало меня всю дорогу по городу.

Мой проводник отпустил мою руку, и, взглядом попросив прощения, метнулся куда- то в боковой проход. Внутри храм ордена выглядел несколько мрачновато, особенно учитывая его название, обозначавшее то ли "сияющие", то ли "сверкающие": большая круглая зала, от которой лучами расходились коридоры- четыре, если не считать входа, через который мы вошли. Дальше я толком ничего не успел рассмотреть, потому что увидел перед собой огромную фигуру, закованную в доспех, по которому бегали отражения языков пламени от факелов, освещавших храм. Гулко, будто через трубу, до меня донесся голос:

— Приветствую молодого рыцаря в храме! Что привело тебя к нам, юноша?

Я понял, что передо мной один из тех, кто может дать мне то, что я так хочу получить, так что решил немного войти в роль:

— Я тут для того, чтобы в первую очередь выразить свое почтение ордену, заслуженно занимающего место в тройке самых могущественных рыцарских орденов мира!

От фигуры донеслось хмыканье:

— Вижу языком ты владеешь. Ты уверен, что именно рыцарство- та стезя, что ты хочешь избрать? Возможно бард будет более подходящим выбором для тебя? — в конце его реплики я уловил насмешку, и это здорово меня разозлило- не для того я столько вытерпел, чтобы сейчас меня какой- то НПС троллил. Так что я решил переменить тактику- буду самим собой!

— Язык у меня подвешен, это верно…но перейти через Хрустальные Горы не он мне помог, — я резко выдернул меч из ножен, и сунул щербатый клинок под нос рыцарю- для этого мне пришлось шагнуть вперед, иначе я не дотягивался до шлема наставника.

Повисла пауза, которая спустя десяток секунд начинала перерастать в неловкую, но я не отпускал меч- пускай поймет, какой крутой перец стоит перед ним! Ну еще бы, пройти Хрустальные Горы, и остаться при этом в живых должно быть дорогого стоит!

Наконец, когда я уже задумался о том, что искин завис, рыцарь поднял руку, и, зажав клинок моего меча в руке, без видимых усилий отвел его от себя в сторону:

— А ты наглец! Смеешь утверждать, что прошел Хрустальные Горы, вооруженный этой зубочисткой и облаченный в это подобие доспеха? Думаешь я тебе поверю?

Я стушевался- и то верно, а ну как потребует подтверждения своим словам, а ведь рыцарь из меня как из…прошу прощения, говна- меч. Так что я смирено опустил голову:

— Наверное я немного приукрасил свои приключения. Дело в том, что я действительно прошел через горы, но я…мне помогли! — я поднял глаза навстречу силачу, так и не отпустившему мой меч, — Без помощи проводников я бы вряд ли смог пройти и десятой части гор!

Это наставнику пришлось по нраву, и он отпустил меч:

— Никогда не пытайся меня обмануть! Я прекрасно вижу, что ты знаешь слишком мало для того, чтобы справиться с тварями, населяющими Хрустальные Горы. Но потенциал у тебя есть, и немаленький! Я бы даже сказал- талант! Если хочешь учиться быть рыцарем- тогда следуй за мной…, — он развернулся, и лязгая металлическими ботинками по полу, быстро направился в один из широких проходов.

Я заторопился за ним: первый шаг в моем плане, а именно- смена точки воскрешения, прошел удачно, даже более того- если что, меня будет не так просто найти в том заброшенном форте. И сейчас я был готов сделать второй шаг- изучать доступные рыцарю навыки, в особенности- клонирование! Но до этого еще далеко, наверняка прежде чем заслужить его, особенно раньше положенного мне уровня, придется здорово попотеть. Ну что ж- я готов! Так что идем только вперед- как в старые добрые времена!

Вслед за широкими, тяжелыми шагами раздались шаги попроще- поуже и повеселее, мои шаги.

Глава 26

— Неплохие камешки, неплохие…но вот тут микротрещина десу! — гоблин с носом, свисающим чуть не до пояса, ловко подхватил с прилавка тонкими пальцами один из драгоценных камней, что я добыл в пещере Ашанти, и поднес его к глазу, высматривая возможные изъяны.

— Нет там никакой трещины, зеленый пройдоха! Хочешь ограбить своего брата- рыцаря?! — возмущенным тоном предъявил я свои претензии. Однако коротышку мои слова только развеселили:

— Неужели я похож на рыцаря, юный воин? Я всего лишь скромный меняла, нанятый первым рыцарем этого славного ордена для торговой помощи, но в убыток себе я меняться не стану! И неужели ты считаешь, что разбираешься в драгоценных камнях лучше меня десу?

— Ну и сколько ты готов заплатить за камни, которые достались мне с таким огромным трудом, что тебе и не снился? — мне надоело торговаться с гоблином, так что я решил закругляться.

Буквально пол часа назад я вступил в рыцарский орден, и мне хотелось поскорее поменять свои рваные шмотки на что- то более достойное.

Церемония принятия была…как- то не похожа на таковую. Даже аттестат о прохождении месячных курсов повышения квалификации пилота в реальном мире вручали более помпезно- музыка, званый бал… А тут какой- то хмурый старикан просто записал мое имя в огромный гроссбух, и выдал мне плащ с орденской символикой. На этом церемония была окончена. Он меня еще и поторопил- дескать не я один горю желанием вступить в орден, так что извините- подвиньтесь.

Вместе со званием рыцаря- новичка и плащом я получил еще карту храма, с отметками келий торговцев, инструкторов и прочих ключевых персонажей. Само собой первым делом я решил избавиться от барахла, что отягощало мою сумку все время. Битые доспехи, мечи, кое- какая одежда, драгоценные камни- все было выложено на прилавок. Но если с теми грошами, что мне предложил гоблин за вещи, я был готов смириться- их разве что на металлолом и тряпки можно было сдать, то ценой на драгоценности, заявленной торговцем, я был не доволен. Однако то ли навык торговли у меня был слабым, то- ли действительно камни были дерьмовыми, но зеленокожий карлик не уступал ни золотого. Его даже забавляли мои попытки попытаться содрать с

него побольше денег.

— За эти два камня я дам по восемь золотых, за эти два- по четыре, и этот, который с трещиной…за один золотой- его разве что алхимикам продать как ингредиент.

Ровно двадцать пять золотых…с теми деньгами, что обещал Славир, выходило пятьдесят пять. Плюс пяток золота, что было у меня наличностью. Не совсем та сумма, на которую я рассчитывал, однако на что- то самое простое должно хватить.

— Грабишь орден, уважаемый торговец- и не стыдно? Забирай камни, и давай мои деньги, но помни, что отныне я буду знать где находится самый жадный торгаш этого мира!

Гоблин довольно напыжился:

— Вот спасибо, давно меня никто не хвалил! Так уж и быть, накину тебе- но только раз, и только по дружбе!

На прилавок, с которого уже пропали, как оказалось не такие уж и драгоценные камни, опустился плотный, приятно звякнувший мешочек.

Я подхватил его, радуясь тому, что смог вытрясти из торгаша больше, и отправился к кузнецу- пора обновить свой гардероб! По пути оказалось, что польщенный гоблин дал сверх озвученной суммы аж целый золотой- ну не милашка ли? Жмот треклятый…

Зала, в которой оказывался каждый входящий в храм, имела четыре выхода: один вел к кельям рыцарей, живущих в храме, второй- к тренировочным площадкам и инструкторам, через третий можно было попасть к торговцам и другому обслуживающему орден персоналу, а четвертый являлся проходом к библиотеке и вообще к бумажным делам. Именно там я и получил звание рыцаря- новичка, самое низкое в иерархии ордена. Того здоровилу, что встретил меня в главном зале, звали Калеб, и он был тут главной шишкой по раздаче кнутов и пряников. После того, как старик в библиотеке внес мое имя в список воинов храма, он одобрительно похлопал меня по плечу своей ручищей, и посоветовал заглянуть к нему сразу после того, как я буду готов. Так что следующим пунктом моего маршрута стала лавка кузнеца. Не знаю где изготавливались все те метизы, что в изобилии лежали на прилавке торговца, но ожидаемого мной грохота кузницы я не услышал- в торговом зале царил покой и умиротворение: парочка игроков лениво бродили вдоль прилавка с кинжалами, негромко обсуждая какое- то на их взгляд великое событие. Я не вслушивался особо, больше прицениваясь к мечам на полках, оказавшихся неожиданно дорогими, но встрепенулся, когда услышал что- то знакомое:

— Слышал- Калеб квест выдает?

— Это который для хаев что ли?

— Ага. Пошли слухи что война намечается серьезная, "Три дуба" совместно с "Файредом" какую- то возню затеяли. Они уже давно хотят завоевать себе место под солнцем: то союз заключают с кем- то, то рудники в аренду сдают, но ничего хорошего из этого не выходило никогда.

— Ну так и сейчас ничего не выйдет по- любому.

— Я бы так не сказал- у них немаленькая сила, если вместе будут. Плюс судя по тому сколько они платят наемникам, с деньгами у них проблем нет.

— Или это жест отчаяния- последняя попытка, так сказать.

— Всякое может быть…но мой знакомый из "Трех дубов" сказал, что на этот раз все у них получится- их главный какой- то хитрый план придумал, чтобы сразу из грязи- и в князи.

— Задурили твоему знакомому голову, так же как и тебе. Сколько раз они пытались выйти в топы- и ни разу не вышло. С чего должно получиться на этот раз?

— Ну…не знаю.

— То- то же!

Приятели оглянулись на меня, тихонько стоящего в сторонке у стенда с манекенами, обряженными в доспехи, и вышли из магазинчика- и правильно, лишние свидетели ни к чему! Я усмехнулся этой секретности, и подошел к продавцу- рослому малому с длинной, черной как смоль бородой:

— Уважаемый, а не подскажете ли мне снаряжение на мой уровень?

Тот окинул мою фигуру оценивающим взглядом, и с сомнением покачал головой:

— Сколько я людей и нелюдей перевидал в своей лавке- но впервые мне попался такой, чей уровень мастерства я не могу точно определить! Вроде бы и вещи на тебе плохонькие, и сидят на тебе как седло на пянчекряке, но так же я вижу что твоя истинная сила сокрыта от моих глаз.

Я удивленно дернул бровью- скрытая сила? Это он про что? Неужели так просто увидеть что основная профессия у меня вовсе не рыцарская?

Торговец вышел из- за прилавка, продолжая внимательно меня разглядывать:

— Не могу тебе предложить ничего конкретного, брат-рыцарь, уж извини! Но думаю ты и сам в состоянии выбрать себе оружие по руке! — он зашел назад за стойку, и выложил на прилавок один за другим три меча, и прикоснулся к первому:

— Этим оружием любят пользоваться многие рыцари- оно сочетает в себе многие преимущества, являясь универсальным, и подходит всем без исключения. Выковано из прочной стали и

закалено магией, — он ловко подхватил меч, и молниеносно взмахнул им, очертив дугу перед моим лицом, заставив отшатнуться.

— Ха- ха! Не волнуйся, перед тем как стать кузнецом, я был весьма умелым мечником- тебе нечего бояться! Лезвие острое, как язык Локи, а характеристики оружия дают ему широчайшие возможности для использования как в атаке, так и в обороне. Прочность оружие так же заслуживает комплиментов- будь уверен, ремонт ему еще долго не понадобится! Отличный клинок! — огладив напоследок мерцающее в свете факелов лезвие, он положил его на прилавок, и подхватил следующего кандидата на продажу:

— Баланс этого клинка настроен для проведения сложных комбинаций из многочисленных атакующих приемов. Те, кто выбирают его для себя, должны обладать немалой ловкостью, ибо иначе не получатся полностью раскрыть его потенциал! — торговец несколько раз подкинул на ладони оружие.

Этот меч был явно меньше своего предшественника- если первый образец мог похвастаться длинной клинка с мою вытянутую руку, то это был на две ладони короче, и чем- то напоминал виброножи, какими пользовались доблестные космодесантники Федерации Нивэй.

— Рукоятка сделана таким образом, чтобы меч было одинаково комфортно использовать как прямым, так и обратным хватом- обрати внимание как интересно тут оформлена гарда! — мужик сунул мне под нос острый кусок железа.

— Ого! — оценил я великолепное оформление гарды. Меч был коротковат- я хотел держать врагов на максимальном расстоянии от себя, так что этот коротыш мне не нравился. Да и не было у меня "множества атакующих приемов"…если честно, то он у меня только один единственный и был, так что я вежливо отодвинул острие от моего лица, и указал на третий вариант, до которого мы пока не дошли:

— А это что за красавец? Большой, мне нравится!

Торговец отложил в сторону аналог виброножа, и с насмешкой взглянул на меня:

— Я достал этот меч только для того, чтобы продемонстрировать тебе широкий ассортимент моей лавки. Не думаю, что это оружие подойдет для тебя- даже мне понятно, что он чересчур велик для тебя. Насколько ты силен, брат- рыцарь?

Я отчего- то смутился, но быстро взял себя в руки- все же он сам выложил меч на прилавок, да и свидетелей из числа людей тут нет:

— Шестнадцать пунктов силы.

Для того, чтобы достичь этих значений, мне пришлось здорово попотеть на руднике, таская тяжести, хотя упора на развитие именно силы у меня не было- очень уж муторно прокачивать эту характеристику- в отличие от того же интеллекта. Сдается мне, если постараться, можно раскачать силу тренировками до куда больших значений. Здоровяк за прилавком задумчиво почесал свою бороду:

— Хмм…это немного больше чем то, на что я рассчитывал- однако этого все еще слишком мало. Сражаться этим мечом ты сможешь, но о полноценном использовании можешь забыть. Этот меч предназначен для чрезвычайно мощных атак, которые довольно требовательны к характеристикам. Если провести неудачную атаку- можно и себе навредить, так что я бы рекомендовал тебе универсальный меч, — продавец снова взялся за первый образец, — у меня как раз много подобных моделей готово к продаже. Что скажешь? Воспользуешься советом мудрого и опытного мастера? — он протянул мне меч рукоятью, — или решишь сделать свой собственный выбор и ощутить все прелести что поджидают самовлюбленных неудачников?

Я с сомнением покосился на меч:

— Видно что вещь качественная, но давай теперь поговорим о цене? И неплохо было бы посмотреть все варианты- ты говорил что у тебя много таких?

Хозяин лавки довольно улыбнулся:

— Вот это я называю деловой разговор- сразу к делу! Это мне нравится! Смотри что у меня есть, и выбирай тщательно- возвратов я не принимаю, так что хорошенько обдумай свой выбор! Ну а я советом помогу, само собой, — он спрятал оружие под стойку, и указал на отдельно стоящую витрину:

— Там то, что ты ищешь. Есть мечи, сжимая которые ты станешь двигаться быстрее, есть те, что придают сил…есть даже с наложенными чарами- эти, само собой, подороже будут, — он с ожиданием уставился на то, как я осматривал предложенный им товар:

— Всегда нравилось смотреть, как новички делают первые шаги- в них столько энергии, столько желания стать сильнее! И вдвойне радостно оттого, что я помогаю им на этом непростом пути!

Слушая его краем уха, я высматривал себе меч по руке. Более двадцати наименований, с прибавками к разным характеристикам, зачарованные на различные эффекты, разных форм и размеров…выбор был достаточно велик, если учитывать, что это все была одна модель. Через пару минут я понял, что просто не знаю, что же мне необходимо? Взять меч который

увеличивает силу? Или сделать акцент на выносливости и придерживаться главной линии? На оружие с зачарованием я даже не претендовал- мне хватило вскользь брошенного взгляда на цены. Можно конечно купить крутой меч с отравлением, или заморозкой, но потом придется донашивать старые доспехи- на новые не хватит.

Торговец заметил мою нерешительность:

— Какие- то проблемы с выбором? Нужна помощь?

Я помахал рукой:

— Нет, не стоит, спасибо- просто задумался о своем. А покажите- ка мне, уважаемый, ваши доспехи! Меня интересуют тяжелые варианты, чтобы все тело было прикрыто броней, не хочется подставлять себя под зубы и когти тварей, ну знаете…

Бородач важно покивал с умным видом:

— Теперь я понимаю- вы готовитесь встать на путь рыцаря в тяжелых латах, оттого и такие предпочтения: двуручный меч, полный тяжелый доспех… Пройдемте за мной, я покажу зал с тяжелыми доспехами, там вы сможете выбрать облачение на ваш вкус.

Когда мы прошли через небольшой арочный проход в соседнее помещение, по размерам пожалуй даже больше прошлого, рыцарь молча обвел его рукой, предлагая осмотреться. Тут, и в самом деле, было на что посмотреть- доспехи были представлены множеством разновидностей- я особо не разбирался, но тут же выделил для себя те, которые были с закрывающими лицо забралами. Я чуть не забыл что пришел сюда не карьеру строить, а скрыть свою личность.

По мере прохождения вдоль стоящих аккуратными рядами доспехами я всматривался в их характеристики. Меня привлекали "сеты", о которых мне рассказывал еще в руднике Арден- комплекты вещей, которые будучи собранными, давали дополнительные бонусы хозяину. В основном латы давали бонусы на силу и выносливость. Были и такие, которые позволяли немного уменьшить время отката рыцарских умений- полагаю нужная штука, ибо цена на них была заметно выше аналогичных, но без этого бонуса. Теперь о ценах…

Хорошие доспехи- дающие плюсы более чем к одной характеристике, стоили…весьма дорого, мягко говоря. Если я рассчитывал скупиться на те шестьдесят золотых, что имел, то тут меня ждало разочарование- цена на сет с прибавкой к силе и выносливости стоила неподъемные для меня 140 золотых. Я с сожалением взглянул на приглянувшийся комплект: посеребренный металл обладал отличными защитными характеристиками, и не оставлял открытой ни сантиметра кожи.

Шлем был простой яйцеобразной формы- напоминающей мне о музейных скафандрах эпохи начала покорения космоса. Сразу видно- отличная штука!

— Неплохой выбор, неплохой! Этот доспех я закончил совсем недавно, и несмотря на достаточно высокую цену меня не покидает ощущение, что его вот- вот купят- я горжусь им! Даже жалко продавать! — купец уже начал нахваливать свой товар, а я никак не мог сказать ему, что он мне не по карману.

— Знаете что, доспех действительно отличный, но я пожалуй зайду попозже- присмотрю на городском рынке альтернативу, сами понимаете- бросаться на первый же понравившийся вариант это несерьезно. Мне нужно подумать, прикинуть все за и против… цена опять же…

Бородач нахмурился:

— Конечно, я понимаю…но даю руку на отсечение, что лучшего вы не найдете! И я не уверен, что доспех долго простоит без хозяина- не сегодня- завтра его купят. Такие качественные вещи на залеживаются, поверьте моему опыту!

Я покивал с сожалением- моя честно заработанная на продаже Грегора тысяча золотых все никак не хотела появляться в инвентаре. Вызывать Светлячка по этому поводу я считал опасным делом- он может не оценить серьезность вопроса, и наказать…

От грустных мыслей меня отвлек знакомый голос из- за спины:

— А, вот ты где, брат- рыцарь! Я тебя уже обыскался, а ты тут себе цацки присматриваешь оказывается! — Славир был бодр и свеж. Дождавшись, пока я не развернусь к нему, он со значением похлопал себя по ноге:

— Как новенький! Магия орденского лекаря воистину творит чудеса, так что я готов к свершениям! — он подошел к доспеху, у которого стояли мы с торговцем, и поцокал языком от восторга:

— Ах, какая красота! Ты взгляни на эти линии, на это качество! Сразу видно- мастер вложил всю душу в эту работу! Хотел бы я себе такой иметь… За пятьдесят золотых купил бы не торгуясь!

После последней фразы довольная улыбка, медленно выползающая на лицо бородача, мгновенно пропала:

— Вот значит во сколько ты оцениваешь работу мастера, в которую он душу вложил?! Для тебя этот доспех стоит 200 золотых, и ни гроша меньше!

Славир разочарованно выдохнул, разведя руками- мол, не судьба, и спросил у меня:

— Ты долго собираться будешь? Или может давай я тебе

должок верну, как и обещал, а потом уже и выберешь себе одежку?

Я с готовностью кивнул- сил смотреть на сияющий серебром доспех не было. Вот накоплю денег, тогда и приду. Кстати, насчет накоплю:

— Славир, вот ты я смотрю большой специалист в этой игре-давно играешь, подскажи, какие самые быстрые способы для добычи денег тут есть?

Он с понимающим видом обернулся на Храм, из которого мы только вышли:

— Что, понравился доспех? Классная вещь- мне правда тесноват будет, вырос я уже из него. Но тебе в самый раз был бы конечно. Но если ты рассчитываешь за пару дней заработать на него- и не надейся! Нет таких способов…ну или если у тебя кредитов много- купи золото. Правда дороговато выходит-четыреста кредитов за доспех на низкий уровень как ни крути. Через месяц- другой, с ростом уровня придет необходимость менять шмот…уж лучше потратить эти деньги на зелья или свитки заклинаний. Ну или навыками уникальными закупиться, хотя они дороже стоят. Прикинь, — он развернулся ко мне, — два месяца назад один тип купил себе легендарный навык, и угадай сколько он выложил? — неугомонный рыцарь с ожиданием смотрел на меня, и я понял что вопрос не риторический:

— Ну, раз ты такой довольный- значит значительно больше четырехсот кредитов…миллион?

Славир от моего предположения даже споткнулся и едва не упал:

— Какой миллион- ты с ума сошел? Я же серьезно спрашиваю. Какой идиот миллион за навык отдаст? Меньше конечно…я не знаю точную цифру, но что- то в районе ста пятидесяти тысяч- круто, а?

Я замедлил ход, тема меня заинтересовала:

— Значит тут и навыки покупать можно? Интересно… А что он за навык купил?

Здоровяк остановился, пропуская телегу, груженую какими-то ящиками:

— Не знаю, но наверняка что- то эдакое. Вот же живут люди, а? Столько бабла вложить…Мы кстати почти пришли- я же говорил, тут недалеко.

— Ты ничего не говорил по поводу "далеко", и куда это мы пришли? — я завертел головой по сторонам.

Рыцарь ткнул пальцем через дорогу:

— Первый Гномий Банк, ПГБ сокращенно. Сейчас переведу деньги, станешь богатым! — он хохотнул, пихнув меня кулаком.

— Ну да, очень богатым… — я потер плечо, оценивая здание, которое занимал банк.

Невысокое прямоугольное здание, выделяющееся на фоне остальных городских построек темным цветом своих стен, навевало тревогу- мрачновато как- то. Фасад украшали скульптуры каких — то чудовищ, а вход был такого размера, что я усомнился в возможности например огра войти внутрь. На плоской крыше расхаживали одоспешенные гномы, вооруженные здоровенными топорами.

— Готичненько. Это все банки такие мрачные?

Славир кивнул головой, но вместе с этим одновременно сказал:

— Нет конечно.

Я непонимающе окликнул его:

— В смысле- нет?

— Ну, в смысле что у гномов- все такие: темные, с горгульями и прочими големами- гномы их любят. Но у тех же людей или эльфов они могут быть разными. Большинство идет к бородатым- у них надежнее. Вот ты бы решился атаковать такую крепость?

Я с сомнением покачал головой, подумав о големах, коими оказался напичкан банк.

— Вот именно. И это только снаружи- внутри тоже та еще кунсткамера- еще и похлеще! Так что не рекомендую ссориться с работниками сего учреждения, — он снова хохотнул, и мы вошли в арку входа, оказавшуюся все же больше той, каким она представлялась издалека: тень и материал, из которого был сложен банк, скрадывали истинные размеры проема. На входе нас встретил учтивый гном, наряженный в некое подобие парадного военного мундира: золотые пуговицы, эполеты с непонятными мне символами, и опирающийся на трость с навершием в виде крупного драгоценного камня.

— Добро пожаловать в Первый Гномий Банк, господа, позвольте сопроводить вас! — он развернулся и пошел в сторону одного из свободных столиков, где нас дожидался его бородатый коллега, предлагающий нам занять места на диванчиках напротив.

Он одобрительно кивнул, глядя, как мы усаживаемся:

— Что привело вас в наш банк? Желание положить деньги на счет, снять их, или может другая операция? В этом месяце мы выдаем кредиты с пониженной ставкой, не желаете воспользоваться?

Славир, заметно смущаясь, отрицательно покачал головой:

— Нет, нас интересует перевод средств… А отчего такая учтивость? Меня впервые так тепло принимают- у вас

нововведения в части общения с клиентами? Если так- то они мне нравятся!

Гном отрицательно покачал головой:

— Что вы что вы, нет конечно! Мы тут, в Первом Гномьем Банке, чтим традиции, и никаких изменений в обслуживании нет и не будет. А особый подход, что вы испытали только что- это пример того, как наш банк обслуживает Вип- клиентов. — он привстал с кресла, в котором сидел, и отвесил мне церемонный поклон.

У меня внутри похолодело- про этот аспект продажи искина я не знал! Хотя мог бы и догадаться- это же очевидно! Я бросил взгляд на Славира, все еще не понимающего в чем тут дело, и решил направить ход его мыслей в нужное русло:

— Ааа, так вот откуда такая вежливость- просто демонстрация, чтобы привлечь новых клиентов! — я энергично закивал гному, стараясь незаметно для моего спутника показать ему, чтобы не болтал лишнего.

— Думаю мы откажемся от такого щедрого предложения, ведь чтобы стать Випом по- любому нужно немалую сумму пожертвовать? А у нас таких денег нет, хаха- мы простые рыцари ордена "Иллюстрис"! Нам бы перевести со счета на счет- у вас же есть такая операция?

Славир удивленно посмотрел на меня: еще бы, такой неожиданный спич от меня он вряд ли ожидал. Я и сам не ожидал- чересчур разнервничался…ну узнал бы что я Вип-клиент, и что с того? Дернул же меня харш за язык- начал отмазываться на пустом месте.

Гном понял мою пантомиму, так что поддержал мысль:

— Именно так, это была, так сказать, рекламная акция! Вот вам, — он протянул мне прямоугольную карточку, — временный Вип- кошелек, для ознакомления, если все же передумаете. Но если вы не заинтересованы, то я не смею настаивать! — он откинулся на спинку дивана, и продолжил, — а что касается перевода средств- конечно мы оказываем подобные услуги! И сколько же вы хотите перевести? И с какого счета на какой счет?

Рыцарь решил внести свою лепту в нашу беседу:

— С моего счета перевести на его, — он невежливо ткнул в меня пальцем, — тридцать золотых монет. А вы что, каждого Випа так персонально обслуживаете? Здорово…

— Не каждого…, — ворчливо ответил гном, и взмахнул рукой, — все, средства переведены, спасибо за использование нашего банка. — он мазнул подозрительным взглядом по мне, но ничего больше не сказал. Мне показалось, что его крайне огорчила сумма сделки, о чем мне так же сказал Славир, когда

мы покинули стены ПГБ:

— Брат- рыцарь, ты видел как скривилось лицо этого клерка, когда я ему сказал сколько перевести? Будто лимон проглотил… Да- это точно, что он не тем Вип предлагал. Видимо его обманул вид моего доспеха- я его только- только отремонтировал- как новенький!

Я согласно кивнул:

— Да, не из- за моего же костюмчика в самом деле он такой сахарный сделался.

Рыцарь громогласно расхохотался в ответ на мои слова, и похлопал меня по спине:

— Ха- ха- ха! Это точно- по тебе можно картину писать- бедный рыцарь! Ну ничего- немного денег я тебе подкинул, так что сейчас купим тебе чего- нибудь стоящее! Я помогу с этим, если что- в храме дороговато выходит покупать, ты сам видел- 200 золотых за тот доспех- возмутительно!

Я вспомнил с каким мастерством Славир выторговал шестьдесят золотых у храмового кузнеца, правда не в ту сторону, и решил вежливо отказаться от его помощи при ведении торговли. Однако тут же добавил, что против небольшой экскурсии по местному рынку ничего не имею. Тот на эти слова довольно заулыбался, и в очередной раз помянув свои многочисленные достоинства, быстрым шагом отправился к центру города- аукцион города Аяппа ждал когда я потрачу свои деньги! Мой инвентарь грела карточка Вип- клиента ПГБ с немалой по местным меркам суммой- 1061 золотой, и я был готов тратить их!

Конец